

**PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 100707 PERKEBUNAN BATANG TORU
KECAMATAN BATANG TORU KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**TRI WULANDARI
NIM. 19 205 00149**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 100707PERKEBUNAN BATANG TORU
KECAMATAN BATANG TORU KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

TRI WULANDARI

NIM. 19 205 00149

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 100707PERKEBUNAN BATANG TORU
KECAMATAN BATANG TORU KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:
TRI WULANDARI
NIM. 19 205 00149



PEMBIMBING I

Hj. Hamidah, M.Pd.
NIP.19720602 200701 2 029

PEMBIMBING II

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.19881122 202321 1 017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : *Skripsi*

a.n Tri Wulandari

Lamp: 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 10 Oktober 2023

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN SYAHADA Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Pembimbing I


Hj. Hamidah, M.Pd.

NIP. 19720602 200701 2 029

Pembimbing II


Ade Sunendra, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP. 19881122 202321 1 017

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya ataupun pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnyadan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 5 September 2023

Pembuat Pernyataan.



Tri Wulandari
NIM.1920500149

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Wulandari

NIM : 1920500149

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkat data (*data base*), merawat dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 5 September 2023

Pembuat Pernyataan.




Tri Wulandari
NIM.1920500149

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Wulandari

NIM : 1920500149

Semester : IX (Sembilan)

Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Batang Toru

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqosyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidimpuan, 10 Oktober 2023



Tri Wulandari
Tri Wulandari
NIM. 1920500149



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Tri Wulandari
NIM : 19 205 00149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru.

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 1988/122 202321 1 017

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

: Aula FTIK Lantai 2

Tanggal

: 02 November 2023

Pukul

: 13.30 WIB s/d Selesai

Hasil/Nilai

: Lulus/~~Tidak Lulus~~, 83,75 (A)

Indesk Prediksi Kumulatif

: 3,80

Predikat

: ~~Cukup/Baik/Amat Baik~~/Cumlaude

(*Coret yang tidak sesuai



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan.
Nama : Tri Wulandari
NIM : 1920500149
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, Oktober 2023
Rekan



Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Tri Wulandari
NIM : 1920500149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan.
Tahun : 2023

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya hasil belajar yang berdampak dengan rendahnya semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta penerapan aplikasi *kahoot* yang diharapkan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Aplikasi *kahoot* diartikan sebagai media integratif dalam kegiatan pembelajaran, media *kahoot* dapat digunakan untuk kegiatan pretest, post test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan, dan lainnya. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu, game, kuis, diskusi, survey. Pada fitur penguatan materi pengajar memaparkan materinya dengan bantuan infokus. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Nilai-nilai pancasila sebagai pandangan hidup telah tumbuh dan berkembang di dalam kehidupan bangsa indonesia jauh sebelum Pancasila itu sendiri disahkan sebagai dasar negara.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung yang dikukan dikelas yang dituju dengan tujuan dalam memecahkan suatu permasalahan dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Pelaksanaan tes pertama pra siklus 1 pertemuan 1 presentase ketuntasan 20.00%. Siklus 1 pertemuan 2 presentase ketuntasan 25.00%. Siklus 2 pertemuan 1 presentase ketuntasan 55.00%. Siklus 2 pertemuan 2 presentase ketuntasan 85.00%. Hasil presentase Tes siklus I pertemuan I 10.00%. Hasil presentase Siklus I Pertemuan II 15.00%. Hasil presentase Siklus II pertemuan I 70.00%. Hasil presentase Siklus II pertemuan II 80.00%.

Kata Kunci: *Aplikasi Kahoot; Hasil Belajar; PPKn*

ABSTRACT

Name : Tri Wulandari
NIM : 1920500149
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Use of Kahoot Apps in Improving Results
Student Learning in Class V Pancasila and Civic
Education Learning State Elementary School
100707 Batang Toru Plantation, Batang Toru
District, South Tapanuli Regency.
Year : 2023

This research was motivated by the lack of learning outcomes which had an impact on students' low enthusiasm for learning subjects of Pancasila and Kewargangeraan Education, as well as the application of kahoot applications which are expected to improve student enthusiasm and learning outcomes.

The kahoot application is defined as an integrative media in learning activities, kahoot media can be used for pretest, post test, practice questions, material reinforcement, enrichment, and others. The kahoot application has 4 features, namely, games, quizzes, discussions, surveys. In the material reinforcement feature, the teacher exposes the material with the help of infocus. Learning is a relatively permanent change in behavior or potential as a result of reinforced experience or practice. Learning outcomes are the abilities that students have after they receive their learning experience. Civic Education is a learning process that seeks to build the knowledge, skills, and character of students. The values of Pancasila as a view of life have grown and developed in the life of the Indonesian nation long before Pancasila itself was ratified as the basis of the state.

This research uses the class action research method Classroom action research is research conducted by direct involvement in the intended class with the aim of solving a problem and improving the quality of learning practices.

The implementation of the first test pre-cycle 1 meeting 1 percentage completeness 20.00%. Cycle 1 meeting 2 completion percentage 25.00%. Cycle 2 meeting 1 completion percentage 55.00%. Cycle 2 meeting 2 completion percentage 85.00%. The percentage result of the first cycle test of meeting I is 10.00%. The percentage result of Cycle I Meeting II is 15.00%. The percentage result of Cycle II meeting I 70.00%. The percentage result of Cycle II meeting II 80.00%.

Keywords: *Kahoot Applications; Learning Outcomes; PPKn*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Robbil 'Alamin, dengan kerendahan hati dan cinta terlebih dahulu peneliti mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Yang telah senantiasa mencurahkan kelapangan hati dan kejernihan pikiran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang meninggalkan pedoman bagi manusia untuk keselamatan didunia dan diakhirat.

Untuk mengakhiri perkuliahan di UIN SYAHADA Padangsidempuan maka menyusun skripsi merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan, skripsi ini digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam hal ini menyusun skripsi dengan judul **“Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kata kesalahan dan kehilafan, peneliti juga menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan kepada:

1. Ibu Hj. Hamidah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, dorongan serta bimbingan dengan kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam membantu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan

Lembaga. Bapak Dr. Anhar M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
4. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Ali Asrun, S.Ag, M.Pd wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pdi, M.P. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd Dosen Ketua Jurusan Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
6. Ibu Dr. Mariam Nasution, M.Pd Dosen Penasehat Akademik.
7. Ibu Safrida Yanti S.Pd.I. Kepala Sekolah Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Ulfa Damayanti S.Pd. Wali Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru yang telah banyak membantu penulis selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
10. Teristimewanya Ayahanda tercinta “Misman” dan Ibunda tercinta “Muntamah” sebagai inspirator dan motivator terbaik dalam hidup peneliti serta telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, dukungan moral dan material kepada peneliti. Tetes keringat dan air mata serta doa

ayahanda dan ibunda tidak terlupakan. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua dan berbakti kepada ayah dan ibu.

11. Keluarga tercinta kakak “Sri Handayani” yang telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga dan memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini, abang “Budiman S.Sos”, kakak ipar “Windi Pransiska Ginting, S.S”, adik “Muhammad Alfin” yang senantiasa memberikan motivasi, doa yang tiada terhingga demi keberhasilan peneliti.
12. Teruntuk sahabat terbaik saya, Maya Adinda Suryana Simanjuntak, Reski Hartati Ginting, Nurmala Sinta Lubis, Dian Widyawati Pohan dan rekan-rekan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2019 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah berjuang bersama-sama meraih gelar S.Pd dan semoga kita semua sukses dalam meraih cita-cita.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Padangsidempuan, 5 September 2023

Tri Wulandari
1920500149

DAFTAR ISI

Halaman Judul / Sampul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Halaman Pernyataan Pembimbing	
Halaman keabsahan dan Kebenaran Data	
Surat Pernyataan Menyusun Skripsi Sendiri	
Halaman Pernyataan Publikasi	
Berita Acara Munaqasyah	
Lembar Pengesahan Dekan	
Abstrak	
Abstrack	
Kata Pengantar	
Daftar Isi	i
Daftar Tabel	iii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran.....	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Batasan Istilah	10
E. Rumusan Masalah	12
F. Tujuan Penelitian	13
G. Kegunaan Penelitian.....	13
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	14
I. Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Aplikasi <i>Kahoot</i>	
a. <i>Kahoot</i>	16
b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Kahoot</i>	23
2. Hasil Belajar Siswa	
a. Pengertian Belajar.....	25
b. Pengertian Hasil Belajar	26
3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	
a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	27
b. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	29
c. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	29
d. Materi Nilai-Nilai Pancasila.....	30

B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Jenis dan Metode Penelitian	37
C. Latar dan Subjek Penelitian	40
D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Sumber Data	48
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	49
H. Teknik Analisa Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Penelitian.....	54
2. Kondisi Awal	58
3. Siklus 1	63
4. Siklus 2	71
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	94
LAMPIRAN	95

Daftar Tabel

Presentase Ketentuan Belajar Siswa	51
Identitas Sekolah.....	54
Struktur Organisasi	55
Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri100707	55
Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 100707.....	56
Keadaan Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707	57
Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 100707	58
Pra Siklus.....	60
Observasi Siklus 1 Pertemuan I.....	66
Observasi Siklus 1 Pertemuan II.....	70
Observasi Siklus II Pertemuan I	73
Observasi Siklus II Pertemuan II.....	76
Hasil Nilai Tes Siklus I Pertemuan I.....	80
Hasil Nilai Tes Siklus I Pertemuan II	83
Hasil Nilai Tes Siklus II Pertemuan I	84
Hasil Nilai Tes Siklus II Pertemuan II	86

Daftar Gambar

Tampilan Awal Membuat Materi	62
Kerangka Berpikir.....	35
Siklus Rancangan-Rancangan PTK Model Kurt Lewin	42
Diagram Batang Pra Siklus	79
Diagram Batang Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	81
Diagram Batang Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II	82
Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I	85
Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Observasi Guru Siklus I.....	95
Lampiran II Observasi Guru Siklus II.....	96
Lampiran III Observasi Peserta Didik Siklus I.....	97
Lampiran IV Observasi Peserta Didik Siklus II.....	99
Lampiran V RPP Siklus I.....	101
Lampiran VI RPP Siklus II.....	109
Lampiran VII Soal Pra Siklus I.....	117
Lampiran VIII Soal Pra Siklus II.....	119
Lampiran IX Kunci Jawaban Pra Siklus I & II.....	121
Lampiran X Soal Siklus I.....	122
Lampiran XI Soal Siklus II.....	130
Lampiran XIV Hasil Belajar Siklus I & II.....	138
Lampiran XV Dokumentasi.....	142
Lampiran XVI Time Schedule Penelitian.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan yang mesti terpenuhi dalam proses kehidupan manusia. Pendidikan mesti dilakukan semua manusia dalam meningkatkan kemampuan diri dan meningkatkan derajat manusia. Keberhasilan bangsa atau negara tidak terlepas pada hasil pendidikan di negara itu. Pendidikan adalah langkah aktivitas institusional seperti sekolah atau madrasah yang digunakan untuk personal tahu memahami pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan lain sebagainya. Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak memiliki tujuan hidup. Melalui pendidikan manusia dapat mempunyai derajat tertinggi dibandingkan makhluk hidup lainnya.¹

Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas. Terdapat beberapa masalah di dunia Indonesia yaitu rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara mengkuaitaskan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran. Ialah aktivitas guru dalam mengembangkan serta melestarikan nilai luhur juga moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan bisa terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik

¹Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP", *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), hlm.1.

sebagai individu, anggota masyarakat didalam kehidupan berbangsa dan bernegara.²

Pembelajaran merupakan aktivitas inti dalam pendidikan. Pembelajaran sebagaimana dimuat dalam standar proses pendidikan memiliki serangkaian kriteria yang harus dilaksanakan sebagai sebuah kesatuan yang secara terus menerus diperbarui secara berkelanjutan. Pembelajaran yang berkualitas haruslah dilaksanakan secara aktif dan interaktif untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki peserta didik.³

Guru merupakan faktor paling penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, karena guru sebagai perencana, pelaksana, evaluator, dan motivator. Meyongsong Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan saat ini. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.⁴

Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih

² Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP", *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 1.

³ Nurhelila Siregar, Ade Suhendra, "Pembelajaran Berbasis Standar Proses: Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, Volume 10, No. 1, 2022, hlm. 120-133.

⁴ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis *Hypermedia*". *Prosiding Seminar Nasional Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, Jawa Tengah, September 2019.

menarik dan siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran.⁵ Pendidikan abad 21 menuntut siswa dan guru membentuk pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan 4c yaitu *collaboration*, *communication*, *critical thinking*, dan *creative*. Tuntutan pembelajaran abad 21 ini menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi.⁶

Jepang sebagai negara yang pertama sekali mempopulerkan istilah Era *society 5.0* untuk melihat betapa besar peranan manusia dalam segala aktivitas yang dijalankan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini menandakan peran penting manusia termasuk juga dalam pengembangan teknologi yang memacu pada era revolusi 4.0 yang banyak diganungkan oleh berbagai kalangan dan negara.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat membuat banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Pada era *society 5.0* proses interaksi antara guru dan peserta didik akan semakin jauh, sehingga pendidik juga harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran agar terjalinnya komunikasi yang selaras dengan peserta didik. Bukan hanya itu, kehidupan setiap harinya pada era ini dapat

⁵ Dinda Setika Dani, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Tamir Hamzah Indrapuja", *Skripsi*, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), hlm. 2.

⁶ Andarusni Alfaunsiyur, Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT *Kahoot* dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Bhineka Tunggal Ika Kajian Teori dan Praktik PKN*, Volume 6, No. 2, Mei 2019, hlm. 1.

mengubah cara belajar, pola pikir, dan cara bertindak peserta didik. Sehingga seorang pendidik memerlukan inovasi dalam proses belajar mengajar dan pendidik harus lebih aktif dalam perkembangan teknologi dan pemanfaatan teknologi agar pendidik mampu bersaing dengan teknologi yang ada.⁷

Dalam menghadapi era *society* 5.0 setiap pendidik mengupayakan teknik yang cocok digunakan untuk era *society* 5.0 dalam proses pembelajaran yang diterapkan, salah satunya dengan menggunakan *kahoot* sebagai media dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* sendiri merupakan platform yang menghadirkan berbagai fitur yang menarik dan edukatif, dengan penawaran yang cukup esesentik sehingga aplikasi ini begitu disenangi dalam mendukung proses pembelajaran.⁸

Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran online yang bersifat interaktif dan edukatif yang disajikan media pembelajaran online berupa kuis dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas, *kahoot* juga dapat menumbuhkan semangat belajar karena adanya inovasi yang menarik dalam aplikasi tersebut. Aplikasi *kahoot* menyediakan berbagai bentuk media pembelajaran yaitu berupa teks, foto, audio, video, dan grafis komputer. Aplikasi *kahoot* diartikan sebagai media integratif dalam kegiatan pembelajaran, media *kahoot* dapat digunakan untuk

⁷ Asriana Harahap, "Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 30.

⁸ Asriana Harahap, "Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 30-31.

kegiatan pre test, post test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan, dan lainnya. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu, game, kuis, diskusi, survey. Pada fitur *game* dapat digunakan untuk membuat pertanyaan dengan menampilkan jawaban benar berupa gambar atau warna tertentu. Pada fitur penguatan materi pengajar memaparkan materinya kemudian siswa dapat mengakses materi tersebut.⁹

Pendidikan moral terdiri dari dua kata, yaitu Pendidikan dan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan bahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Belajar tentang Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya ialah belajar tentang keindonesiaan, belajar untuk menjadi manusia yang berkepribadian indonesia, membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik sampai mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara. Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap, serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional.¹⁰

Mata pelajaran ini memiliki tujuan membentuk warga negara yang *smart* dan *good citizen*. Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia secara progmatik ditujukan pada tujuan akhir ialah membentuk warga negara yang

⁹ Asriana Harahap, "Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 32-33.

¹⁰ Hamidah, "Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi", *Jurnal Pendidikan*, Volume 11, No. 01, Juni 2019, hlm. 28-30.

baik (*good citizen* atau *good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan adalah kebutuhan yang mesti dipenuhi didalam proses kehidupan. Pendidikan mesti dilakukan semua manusia dalam meningkatkan kemampuan diri dan meningkatkan derajat manusia. Keberhasilan bangsa atau negara tidak terlepas pada hasil pendidikan di negara itu.

Berakhlak baik berdasarkan sila ketuhanan yang maha esa untuk meningkatkan sikap religius agar seimbang dengan kepribadian yang baik. Dapat mengembangkan ilmunya berdasarkan sikap yang ilmiah. Dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan sesuai dengan kebutuhan sekarang.¹¹

Apabila dalam pembelajaran guru terpaksa harus menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, kualitas gambar tersebut harus diinovasi. Bukan sekedar gambar biasa, serta harus memberikan makna kontribusi lebih bagi siswa, baik dalam memahami isi pesan dari gambar tersebut maupun dari segi lainnya sehingga semua kemampuan dan keterampilan dapat tergali.¹²

Jadi peneliti ini memilih menu *Present Info* untuk menyampaikan materi Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Penulis telah melakukan studi pendahuluan terhadap kesiapan sekolah dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi *kahoot*. Peneliti menyampaikan izin

¹¹ Feri Tirtoni, *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Buku Baik, 2016), hlm.9.

¹² Atep Sujana & paed. Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 12-13.

bahwasanya peneliti memerlukan infocus dan ingin memakainya sebagai alat bantu penyampaian materi menggunakan aplikasi *kahoot*. kemudian izin telah diberikan oleh Kepala Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru. Jumlah peserta didik di kelas V ada 20 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan pada tanggal 17 November 2022 bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah belum menggunakan aplikasi *kahoot* dan masih kurangnya penggunaan media belajar oleh guru dalam penyampaian pembelajaran.

Guru memaparkan materi masih dominan ceramah dengan bantuan media buku paket. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan siswa menjadi malas, bosan, dan pada akhirnya kurang termotivasi untuk hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar haruslah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Selain pendapat diatas, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui *kahoot* karena mempengaruhi situasi kelas saat pembelajaran dimulai.

Dari pendapat tersebut jelas bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara kritis pemanfaatan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru. Asumsi dasar sebelum dan setelah

menggunakan aplikasi *kahoot* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini ialah adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya, dan dampak positif dari keterampilan penggunaan media aplikasi *kahoot* ialah bersifat universal, maksudnya media aplikasi *kahoot* tidak hanya mampu mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lain. Alasan memilih judul penelitian ini ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran dikelas saat proses pembelajaran, serta masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet aplikasi ataupun platform *kahoot* di sekolah membuat hasil belajar terhadap Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan menurun dan kurang diminati.

Dengan mempertimbangkan kenyataan dilapangan mengenai kurangnya hasil belajar yang berdampak dengan rendahnya semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta penerapan aplikasi *kahoot* yang diharapkan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707

Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan dilatarbelakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru 2021/2022 antara lain:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan minim diminati oleh peserta didik.
2. Kurangnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
3. Suasana yang monoton.
4. Kemampuan berpikir siswa yang dimiliki tidak sama dalam menerima penjelasan guru.
5. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru.
6. Masih minimnya penerapan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *kahoot*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah tersebut diatas, mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Nilai-nilai Pancasila, maka penulis tidak mungkin mengkaji seluruhnya dengan waktu yang bersamaan

mengingat kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis masih sangat terbatas.

Dalam skripsi ini penulis membatasi masalah agar lebih terperinci dan jelas lebih terarah maka penulis hanya membahas masalah: penelitian ini peneliti batasi pada Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan dan memahami tentang maksud dan tujuan penelitian ini, maka berikut peneliti membatasi beberapa istilah:

1. *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Belajar dan bermain dengan *kahoot* ini membuat peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah.¹³ Aplikasi *kahoot* menyediakan berbagai bentuk media pembelajaran yaitu berupa teks,

¹³ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, (Jawa barat: CV Jejak, 2019), hlm. 5.

foto, audio, video, dan grafis komputer. Aplikasi *kahoot* diartikan sebagai media integratif dalam kegiatan pembelajaran, media *kahoot* dapat digunakan untuk kegiatan pretest, post test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan, dan lainnya. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu, game, kuis, diskusi, survey. Pada fitur penguatan materi pengajar memaparkan materinya dengan bantuan infokus.¹⁴

2. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.¹⁵
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotoris*.¹⁶
4. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik, sehingga tujuan untuk membentuk warga negara yang baik dapat terwujud. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya ujung

¹⁴ Asriana Harahap, "Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 32-33.

¹⁵ Nurlina Ariani Hrp, dkk. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2022), hlm. 1-2.

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 22-23.

tombak untuk membangun karakter bangsa peserta didik, karena pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang tertuang di dalam Pancasila.¹⁷

5. Nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup telah tumbuh dan berkembang di dalam kehidupan bangsa Indonesia jauh sebelum Pancasila itu sendiri disahkan sebagai dasar negara. Nilai-nilai tersebut tumbuh dan berkembang membentuk ciri khas keadaban bangsa Indonesia, yang membedakan bangsa lain dengan bangsa Indonesia adalah perilaku menghormati orang lebih tua.¹⁸

E. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis internet Aplikasi *Kahoot* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Apakah media pembelajaran *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa?

¹⁷ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 24-25.

¹⁸ Adi Darma Indra & Abdul Azis, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD*, (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021), hlm.19.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka yang menjadi tujuan dari penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan berbasis internet Aplikasi *kahoot* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.
2. Untuk mengetahui apakah Penggunaan aplikasi *kahoot* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikelas V Sekolah Dasar Perkebunan Batang Toru.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang penggunaan aplikasi *kahoot*. serta sebagai bahan kajian bagi peneliti yang akan meneliti yang sama dengan temanya sebagai bahan pertimbangan atau kajian terdahulu.

2. Secara praktis
 - a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bagi guru dalam penggunaan aplikasi *kahoot* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

b. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan di Sekolah Dasar.

c. Bagi Siswa

Secara langsung diharapkan melalui penggunaan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

d. Bagi Peneliti

Untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama pengaplikasian aplikasi *kahoot*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari proses jalannya siklus tes pada setiap akhir siklus. Kemudian tingkat presentase dari hasil belajar siswa mencapai 80% dari populasi kelas dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan dalam sekolah ialah ≥ 70 .

I. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih sistematis pembahasan penelitian ini, maka penulisan membuat sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa Bab yaitu:

Bab I merupakan Pendahuluan yang didalam memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan, sistematika pembahasan.

Bab II pada bagian ini memuat Kajian Pustaka, yang terdiri dari teoritis hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode Penelitian yang menguraikan tentang lokasi dan tentang waktu penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Merupakan Hasil Penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Aplikasi *Kahoot*

a. *Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah *game* yang muncul di platform pembelajaran diterapkan di lembaga pendidikan. *Kahoot* merupakan aplikasi online dikembangkan dengan format “permainan”. Poin diberikan pada jawaban benar dan siswa ikut dapat melihat tanggapan mereka. Pembelajaran dengan *game* berpotensi menjadi baik sebab dapat menciptakan komponen lisan maupun tulisan. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran online yang bersifat interaktif dan edukatif yang disajikan media pembelajaran online berupa kuis dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas, *kahoot* juga dapat menumbuhkan semangat belajar karena adanya inovasi yang menarik dalam aplikasi tersebut.

Aplikasi *kahoot* menyediakan berbagai bentuk media pembelajaran yaitu berupa teks, foto, audio, video, dan grafis komputer. Aplikasi *kahoot* diartikan sebagai media integratif dalam kegiatan pembelajaran, media *kahoot* dapat digunakan untuk kegiatan pre test, post test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan, dan lainnya. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu, *game*, kuis, diskusi, survey. Pada fitur *game* dapat digunakan untuk membuat pertanyaan dengan menampilkan jawaban benar berupa gambar

atau warna tertentu. Pada fitur penguatan materi pengajar memaparkan materinya kemudian siswa dapat mengakses materi tersebut.¹⁹

Diluncurkan pada Agustus 2013 dari Norwegia, *Kahoot* sekarang dimainkan oleh lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya di seluruh dunia, *Kahoot* sebagai permainan belajar dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek. Sebagai *Kahoot* dapat dimainkan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan web browser, ia dengan cepat merambah dikelas dengan “membawa perangkat Anda sendiri”.²⁰

Kahoot termasuk teknologi pendidikan berbasis internet. Oleh karena itu untuk membuat soal dan mengerjakan soal harus dilakukan secara on-line. *Kahoot* biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi bagian mana siswa akan dapat manfaat dari lebih satu-ke-satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar untuk subjek itu.

Untuk merancang Materi, pengguna harus memasukan web kahoot <http://getkahoot.com>. Apabila sudah mempunyai akun *kahoot*, selanjutnya dapat membuat pertanyaan dengan fitur. Pengguna menerima kode *kahoot*. Dengan laptop maupun smartphone bisa mengakses *kahoot* dengan menjelajah website www.kahoot.it. Lalu

¹⁹ Asriana Harahap, “Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0”, Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 32-33.

²⁰ Rr. Deni Widjayatri, *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot* (Serang: CV Budi Utama, 2019), hlm. 7.

masukan kode yang muncul sera daftarkan nama. Setelah itu siswa akan mendapatkan poin apabila menjawab benar untuk penjawab tercepat.²¹

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Belajar dan bermain dengan *kahoot* ini membuat peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah.²²

Sebagai pengajar, *kahoot* menjadi pilihan utama media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan *kahoot* sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi di masa kini. Pengajar dapat membuat soal kuis atau tes yang dikemas dengan menarik yang membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakannya dengan baik.²³

Dalam memainkan kuis *kahoot* ini, dengan menggunakan *gadget* masing-masing, peserta didik membuka situs www.kahoot.it dan memasukkan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta. Kuis *kahoot* ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Pengajar yang memegang kontrol penuh terhadap kuis ini sehingga dapat mengatur kapan soal mulai ditampilkan. Pada akhir permainan kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh.²⁴

Kecanggihan teknologi komunikasi memberi nuansa berbeda dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan telepon genggam sebagai sarana mobilitas dalam sebuah *mobile learning* dan penyajian materi dalam format game menjadi sebuah wacana untuk

²¹ Rr. Deni Widjayatri, *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot ...*, hlm. 8.

²² Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, (Jawa barat: CV Jejak, 2019), hlm. 5.

²³ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot...*, hlm. 6.

²⁴ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot...*, hlm.7.

menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan berupa permainan. *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa menyajikan pengetahuan berupa permainan kuis. Dalam permainan *kahoot*, siswa dapat menjawab pertanyaan *quiz* secara langsung (*real time*) melalui telepon genggam yang mereka bawa.

Dengan menggunakan *kahoot* siswa dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan. *Quiz* yang dibuat di *kahoot* tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar bahkan video, sehingga akan sangat mendukung kurikulum 2013 yang menginginkan proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills*. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan pengajaran langsung maupun diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru. Karena semua ini nantinya akan berpengaruh pada saat *game* yaitu pencapaian skor dari menjawab pertanyaan yang diajukan pada permainan *kahoot*.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas yang sudah disampaikan guru. Setiap pertanyaan akan ditampilkan secara random dengan beberapa jawaban yang bisa dipilih. Kecepatan dalam menjawab berpengaruh terhadap bobot penilaian yang didapat. Semakin cepat menjawab dengan jawaban benar, maka skornya akan semakin besar. Siswa berkompetisi dalam menjawab pertanyaan

quiz yang disajikan dalam aplikasi *kahoot*. Siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik dan terdepan dalam kompetisi permainan ini. Guru akan mengumumkan hasil ketercapaian siswa, masing-masing siswa yang menduduki 5 peringkat atas akan diberikan sebuah hadiah atau reward apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat *kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Salah satu syarat untuk membuat *kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survey. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

Aplikasi *kahoot* terdapat dua cara bermain yaitu *Classic mode* dan *Team mode*. Bermain cara *Classic* berarti peserta didik bermain secara

individu sedangkan bermain cara *Team mode* berarti peserta didik bermain secara kelompok.²⁵



Di Aplikasi *kahoot* ini juga terdapat macam-macam *test knowledge*, yaitu: bentuk *Quiz*, *True or False*, *Puzzle*, *Type answer*, *Slider*, dan *Quiz plus Audio*. Kahoot selain digunakan sebagai pretest, posttest, latihan soal, dapat dijadikan penguatan mater dengan memilih menu *Present info* yang tampilannya seperti *slide* powerpoint.²⁶



Ditarik kesimpulan yaitu *kahoot* ialah *game* interaktif dengan pendidikan dimana ada *Icon* untuk dikembangkan, salah satu ikon dimana pengguna membuat kuis dengan *kahoot* untuk belajar sehingga belajar menjadi menarik serta menyenangkan.

²⁵ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot...*, hlm.77.

²⁶ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot...*, hlm. 45.

Langkah-langkah membuat materi untuk pembelajaran di kelas yakni:

1. Masuk ke link <https://kahoot.com/>.
2. Terdapat empat pilihan penggunaan *kahoot* *As a teacher*, *As a student*, *Socially* dan *At work*.
3. Karena kita akan membuat kuis maka pilih sebagai *As a Teacher*.
4. Untuk *sign up* ada 3 pilihan, pilih satu, karena pasti anda sudah punya email google, maka pilih yang paling atas. Apabila terlihat email google yang anda miliki, pilih email google anda yang akan digunakan untuk *log in* ke Aplikasi *Kahoot*.
5. Untuk memastikan bawah email tersebut milik Anda. Masukkan *password* email tersebut.
6. Isi setiap kotak diatas nomor 1 masukkan nama sekolah atau universitas anda (*optional*), nomor 2 masukkan tempat anda bekerja, nomor 3 tulis *username* yang anda inginkan bebas, nomor 4 *checkbox*.
7. Klik *join Kahoot*,Pilih *continu for free*, Kemudian pilih *create*.
8. Gunakan aplikasi *Kahoot* untuk membuat kuis, oleh karena itu pilih *Quiz* klik *create New*.
9. Setelah semua *field* diisi, klik *Ok. Go*.
10. Untuk membuat pertanyaan klik *add question* nomor 2. Kalau mau edit kembali deskripsi kuis bisa klik nomor 1.

11. Isi setiap *text box* diatas. Nomor 1 untuk soal/pertanyaan, nomor 2 pilih batas waktu untuk menjawab, nomor 3 pilih yes, jika pertanyaan benar akan dikasih nilai, nomor 4 untuk gambar, atau youtube link, nomor 5 untuk option jawaban dan nomor 6 untuk sumber.
12. Setelah semua *text box* lengkap klik *next*.
13. Tambah pertanyaan dengan mengklik *add question*.
14. Setelah yakin benar tidak ada yang akan dibetulkan maka lakukan klik *save*.
15. Soal sudah tersimpan dan terpublikasi untuk digunakan. Walaupun sudah tersimpan dan terpublikasi namun masih bisa diedit (klik tombol *edit it*). Sebelum dikerjakan siswa bisa disimulasikan sendiri (klik tombol *preview it*). Jika akan langsung menggunakan kuis (klik tombol *play it*), dan terakhir bisa menyebarkan tautan kuis yang kita buat ke media social (klik tombol *share it*).²⁷

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Kahoot bertujuan untuk mendukung berbagai web browser dan perangkat *mobile* melalui antar muka web, termasuk Android 4.0 atau yang lebih baru dan semua browser web modren. Ada juga aplikasi asli untuk Android yang tersedia, dan menurut *kahoot* aplikasi untuk

²⁷ Rr. Deni Widjayatri, *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot ...*, hlm. 12-30.

platform lain yang direncanakan tapi tidak prioritas utama. Ada juga aplikasi untuk *iOs* dan *Android*, tersedia di *playstore*.

Bermain kuis online *kahoot* menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat mengikuti dan membuat peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran yang sulit dimengerti. Kelebihan dari *kahoot*, *option* jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Ada dua langkah yang harus kita lakukan dalam bermain dalam permainan *kahoot*. Langkah pertama adalah membuat kuis *kahoot*, dan langkah kedua adalah memainkan kuis *kahoot*. Membuat kuis ada dua cara, pertama sesuai petunjuk dan kedua import dari *spreadsheet*.²⁸

Adapun kelebihan dari Aplikasi *kahoot* yaitu:

- a) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan,
- b) Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar,
- c) Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *kahoot*.²⁹

Adapun kekurangan dari Aplikasi *kahoot* yaitu:

- a) Tidak semua guru yang update dengan teknologi,

²⁸ Rr. Deni Widjayatri, *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot ...*, hlm. 10.

²⁹ Rr. Deni Widjayatri, M.Pd, *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot ...*, hlm. 11.

- b) Fasilitas sekolah yang kurang memadai,
- c) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain,
- d) Terbatasnya jam pertemuan di kelas,
- e) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot*.³⁰

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu.³¹

³⁰ Arlytada, *Kahoot* (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2019), hlm. 4-5.

³¹ Nurlina Ariani Hrp, dkk. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2022), hlm. 1-2.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotoris*, berikut penjelasan ketiga ranah tersebut.

Ranah *kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah *psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.³² Adapun indikator hasil belajar dari penelitian ini sebagai berikut:

Indikator hasil belajar kemampuan materi nilai-nilai pancasila ialah: Mengingat isi pancasila (C1), mengingat simbol-simbol kelima pancasila (C1), memahami nilai-nilai yang terkandung dalam

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 22-23.

pancasila (C2), mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai pancasila (C3).

3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik, sehingga tujuan untuk membentuk warga negara yang baik dapat terwujud. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya ujung tombak untuk membangun karakter bangsa peserta didik, karena pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang tertuang di dalam pancasila. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap, dan perilaku warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan atau *citizenship education* sudah menjadi bagian inheren dan instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia dalam lima status, yaitu sebagai:

- a) Mata pelajaran di sekolah;
- b) Mata kuliah di perguruan tinggi;
- c) Salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru;
- d) Program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk penataran pedoman penghayatan dan pengamalan Pancasila (penataran P4) atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh pemerintah sebagai *crash program*; dan
- e) Kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan dalam status pertama, kedua, ketiga, dan keempat.³³

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pembentukan karakter manusia sejak dari menjadi peserta didik hingga menerapkan bagaimana cara memanusiakan manusia dengan baik. Membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian yang

³³Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*(Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 24-25.

positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

b. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Adapun bagian-bagian karakteristik pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. Menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- c. Mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa yang berbeda.
- e. Mendorong siswa untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f. Memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.
- g. Menerapkan penilaian autentik.³⁴

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Adapun tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap Nasionalisme, dan berjiwa Pancasilaisme.
- b. Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- c. Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- d. Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di Negara.

³⁴ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI ...*, hlm. 25.

- e. Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- f. Menjiwai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

d. Materi Nilai-Nilai Pancasila

Nilai-nilai pancasila sebagai pandangan hidup telah tumbuh dan berkembang di dalam kehidupan bangsa indonesia jauh sebelum Pancasila itu sendiri disahkan sebagai dasar negara. Nilai-nilai tersebut tumbuh dan berkembang membentuk ciri khas keadaban bangsa indonesia, yang membedakan bangsa lain dengan bangsa indonesia adalah perilaku menghormati orang lebih tua. Perilaku ini pun secara universal diakui dan diajarkan oleh seluruh agama sebagai bentuk keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Tidak ada satu agama pun yang menghendaki perilaku tidak hormat dari yang muda kepada yang lebih tua. Oleh sebab itu, perilaku menghormati orang lebih tua merupakan salah satu ciri jiwa pancasila yang harus dimiliki oleh setiap orang.

Perilaku menghormati orang lebih tua sebagai pengalaman nilai-nilai Pancasila dapat ditemukan pada berbagai lingkungan, terutama lingkungan keluarga. Dalam hal ini, keluarga merupakan lingkungan primer yang memberikan pengetahuan dan teladan kepada seorang anak akan pentingnya perilaku menghormati orang yang lebih tua. Selain itu, keluarga juga merupakan lingkungan pertama bagi anak untuk memiliki aspek

³⁵Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI ...*, hlm. 26.

keterampilan di dalam menunjukkan perilaku hormat terhadap orang tua.³⁶

Selain di lingkungan keluarga, perilaku menghormati orang yang lebih tua juga perlu ditumbuhkan terhadap peserta didik di lingkungan sekolah, baik di dalam kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler. Bahkan, upaya menumbuhkan perilaku hormat kepada orang yang lebih tua di sekolah dapat dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan, misalnya budaya cium tangan kepada guru. Selain itu, sikap hormat kepada orang tua juga perlu diupayakan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.³⁷

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan berikut ini dikemukakan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan yaitu:

1. Penelitian Bertita Alika Dewi dan Masniladevi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan Menutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental design*. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan dan tes. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, ditunjukkan dari

³⁶ Adi Darma Indra & Abdul Azis, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD*, (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021), hlm.19.

³⁷ Adi Darma Indra & Abdul Azis, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD ...*, hlm.20.

rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen = 70 dan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol = 54. H_1 diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar, sama-sama penggunaan aplikasi *kahoot*. Perbedaannya ialah dimata pelajaran, lokasi penelitian, instrumen tes, dan cara pengolahan data penelitian.³⁸

2. Penelitian Inggit Listi, Sri Lestari, dan Dewi Tryanasari dengan judul “Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran di Kelas V SD”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan skor *posttest* lebih tinggi dibanding skor *pretest*. Pada kelas eksperimen rata-rata *posttest* 53,20 dan *pretest* 45,20. Sedangkan pada kelas kontrol skor *posttest* 45,72 dan *pretest* 43,68. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah mengambil sampel di kelas V sekolah dasar, dan pengumpulan data dengan observasi. Sedangkan perbedaannya ialah dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan meningkatkan hasil belajar siswa, jumlah sampel, pengolahan data yang didapat dalam penelitian.³⁹

³⁸ Bertita Alike Dewi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, *Journal Of Basic Education Studies*, Volume 4, No.1, Januari 2021, hlm. 2952-2968.

³⁹ Inggit Listi, “Aplikasi *Kahoot* Media Pembelajaran Di Kelas V SD”, *Journal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Volume 1, 672-678. 2022.

3. Penelitian Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, dan Tomi Listiawan dengan judul “Peranan Game Edukasi *Kahoot* Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”. Metode penelitian ini merupakan studi literatur atau kajian pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media *kahoot* dalam pembelajaran matematika, yaitu: hasil belajar siswa meningkat, mempercepat pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar, siswa memiliki sikap positif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar. Persamaan penelitiannya ialah sama-sama meneliti ditingkat sekolah dasar. Perbedaannya judul, mata pembelajaran, lokasi penelitian, dan metode penelitian.⁴⁰
4. Penelitian Nurul Fazriyah, Aas Saraswati, Jaka Permana, dan Rina Indriani dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil penelitian uji Mann-Whitney didapatkan nilai *asympt.sig* adalah 0.008 atau kurang dari alfa 0.05. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama penggunaan aplikasi *kahoot* dan belajar dengan berkelompok. Perbedaannya pada sampel penelitian, lokasi

⁴⁰ Wiwik Sulistiyawati, “Peranan Game Edukasi *Kahoot* dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”, *Journal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, Volume 15, No.1, Maret 2021.

penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.⁴¹

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini disebabkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempelajari tentang bagaimana siswa Sekolah Dasar untuk menjadi warga negara yang baik dan benar.

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif. Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, mendorong pemanfaatan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran. Telepon genggam dapat menjadi sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Kecanggihan teknologi komunikasi memberi suasana berbeda dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan telepon genggam sebagai sarana mobilitas dalam sebuah *mobile learning* dan penyajian materi dalam format game menjadi sebuah wacana untuk menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan berupa permainan. *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa menyajikan pengetahuan berupa permainan kuis. Dalam permainan *Kahoot*, siswa dapat menjawab pertanyaan *quiz* secara langsung (*real time*) melalui telepon genggam yang mereka bawa.

⁴¹ Nurul Fazriyah, "Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD", *Journal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI, No.1, Juni 2020.

Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Nilai-Nilai Pancasila melalui hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Agar pembelajaran lebih efektif, aktif, tidak hanya memakai metode ceramah saja, dan efisien. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada siswa Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

Harapannya melalui proses pembelajaran ini dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang dijelaskan diatas, dapat dirumuskan hipotesis tindakannya yaitu “Penggunaan Aplikasi *Kahoot*” dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru materi Nilai-Nilai Pancasila pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru, Kecamatan Batang Toru, Tapanuli Selatan. Pertimbangan pemilihan lokasi karena ditemukan hasil belajar siswa kelas V yang rendah dan tidak banyak pembelajaran yang ditemukan untuk diterapkan.

Waktu penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun waktu dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, bahwa penelitian tindakan kelas atau (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila di implementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat

keberhasilannya. Diimplementasikan dengan benar, artinya sesuai dengan kaidah-kaidah Penelitian Tindakan Kelas. Upaya penelitian tindakan kelas diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar di kalangan para guru. Penelitian tindakan kelas peluang sebagai strategis pengembangan konerja sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kolaboratif.⁴²

Penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasikan suatu keadaan sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.⁴³ Dalam penelitian tindakah kelas mempunyai rincian kegiatan pada setiap tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi:

1. Perencanaan

Proses mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Perencanaan disusun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang diuji secara empirik sehingga perubahan yang diharapkan dapat mengidentifikasi aspek dan hasil belajar siswa, sekaligus mengungkap faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan tindakan.⁴⁴ Tahap ini kegiatan yang harus dilakukan ialah membuat RPP(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), mempersiapkan

⁴² Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers. 2021). Hlm 41.

⁴³ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.53.

⁴⁴ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.71.

fasilitas dari sarana pendukung yang di perlukan di kelas, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.⁴⁵

2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Praktik diakui sebagai gagasan dalam tindakan dan tindakan itu digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya, yaitu tindakan yang disertai niat untuk memperbaiki keadaan.⁴⁶ Melaksanakan tindakan-tindakan yang telah dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yang meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup.⁴⁷

3. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan observasi terstruktur untuk melihat pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan tentang nilai-nilai pancasila dapat dilaksanakan dengan baik atau terjadi penyimpangan yang dapat memberi dampak hasil yang kurang maksimal pada anak sekolah dasar.⁴⁸

⁴⁵ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2016). hlm. 120.

⁴⁶ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.72.

⁴⁷ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) ...*, hlm. 120.

⁴⁸ Zainal Aqib, DKK, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. (Bandung: Yrama Widya, 2016). Hlm. 107.

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja hasil belajar. Yang berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait.⁴⁹ Mengamati perilaku peserta didik yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran. Memantau kegiatan diskusi atau kerja kelompok, mengamati pemahaman tiap-tiap siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.⁵⁰

4. Refleksi

Upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi atau tidak terjadi. Digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas.⁵¹ Refleksi proses mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.⁵² Mencatat hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusun rancangan siklus berikutnya.⁵³

⁴⁹ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.73.

⁵⁰ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) ...*, hlm. 120.

⁵¹ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK ...*, hlm. 107.

⁵² Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.75.

⁵³ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) ...*, hlm. 120.

C. Latar dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan.

2. Subjek Penelitian

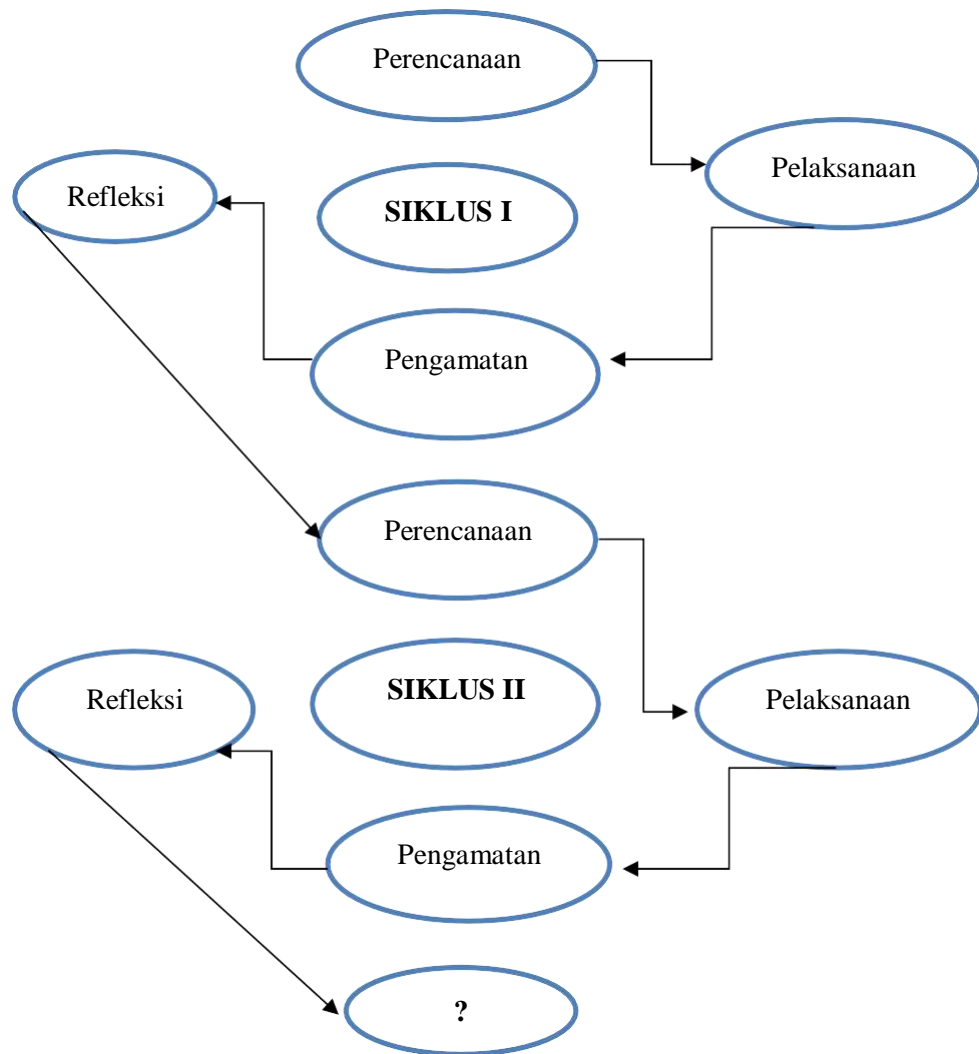
Subjek peneliti ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru yang berjumlah 20 peserta didik. Pertimbangan peneliti dalam mengembangkan subjek penelitian ini karena rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas ini yang mengalami lemahnya penerapan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan 2 siklus yang di mana jika dalam penindakan pada 2 siklus tersebut tidak mengalami indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan pada siklus ke tiga agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu menggunakan model-model kurt lewin.

Model ini terdiri dari beberapa siklus, yang dimana setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu Perencanaan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut

dilakukan. Model penelitian tindakan kurt lewin dapat dipahami berdasarkan gambar 3.1 berikut ini:



Gambar. 3.1 Siklus Rancangan-Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Model Kurt Lewin

Sementara itu, rancangan penelitian tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Penyusunan Rencana (planning)

Dalam tahap ini semua keperluan dalam penelitian tindakan kelas yang dimulai dari: materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup metode/konsep mengajar, serta teknik atau instrumen observasi/evaluasi, dipersiapkan dengan matang pada tahap perencanaan ini. Adapun aktivitas dalam tahap perencanaan ini ialah:

- 1) Mempersiapkan dengan materi yang sudah dapat diterapkan dalam *kahoot* yang sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Nilai-nilai Pancasila.
- 2) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran, dimana Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan pegangan seorang guru yang digunakan sebagai persiapan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.
- 3) Membuat lembar observasi untuk melihat pelaksanaan pembelajaran di kelas dan untuk mengetahui situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar pada saat penelitian ini dilaksanakan, baik untuk siswa serta guru.
- 4) Mempersiapkan sebuah alat evaluasi pembelajaran berupa lembar belajar yang diterapkan melalui penerapan Aplikasi *Kahoot* setelah proses pembelajaran berakhir.

b. Melakukan Tindakan (Acting)

Tindakan adalah sebuah perlakuan yang diberikan oleh seorang peneliti yang dilakukan untuk menjalankan sebuah rencana dalam memecahkan pembelajaran, Adapun kegiatan yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan bermain sambil belajar yang berupa aplikasi *kahoot* untuk melihat perubahan siswa dalam belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru :

- 1) Kegiatan awal
 - a) Mengucap salam,
 - b) Guru memperkenalkan diri kepada peserta didik di kelas V SD Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru dan mengatakan maksud dan tujuan masuk di kelas akan mengajarkan Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dengan forum kahoot.
 - c) Guru dan peserta didik berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.
 - d) Guru melakukan presensi pada peserta didik sekaligus memperkenalkan diri, alamat rumah peserta didik yang di panggil satu persatu namanya.
 - e) Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok dari jumlah 20 peserta didik di mana dalam 1 kelompok 5 peserta didik.

- f) Guru dan peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan berdiri dan diiringi tepuk tangan
 - g) Peserta didik merapikan tempat duduknya.
- 2) Kegiatan inti
- a) Sebelum memulai materi, guru membagi soal tes pra siklus 1 pertemuan 1.
 - b) Guru menampilkan judul “Pancasila” dengan bentuk slide seperti Powerpoint di *Kahoot*.
 - c) Guru bertanya kepada peserta didik apakah semua yang ada di kelas ini tau isi dari pancasila?
 - d) Peserta didik memberikan respon.
 - e) Guru menjelaskan apa itu pancasila, lambang sila pancasila, nilai tiap sila pancasila dan penerapan nilai-nilai pancasila dengan tampilan slide *Kahoot*.
- 3) Setelah itu, peserta didik diberikan soal siklus berbentuk pilihan ganda.
- 4) Penutup
- a) Membuat kesimpulan.
 - b) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
 - c) Menutup pelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
 - d) Guru mengucapkan salam.

5) Observasi

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung dalam proses pembelajaran pancasila dan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila dengan menggunakan *kahoot*, peneliti akan mengetahui siswa yang mengalami kurangnya hasil belajar dan kepercayaan diri peserta didik dalam proses belajar di kelas dan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dan kepercayaan diri di kelas V Sekolah Dasar. Dalam observasi ada aspek yang perlu diperhatikan oleh peneliti bagaimana agar penggunaan Aplikasi *kahoot* tersebut berjalan dengan kondusif dan lancar.

6) Refleksi

Refleksi dilakukan dengan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Refleksi membantu guru dalam mencari perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan peneliti selanjutnya. Atau dapat dikatakan refleksi ini sebagai cerminan yang digunakan untuk tindakan siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Ke 2

Dalam tindakan ini peneliti melakukan identifikasi dari kekurangan tindakan pertama:

- 1) Mengidentifikasi masalah yang didapat pada tindakan siklus I,

- 2) Pada tindakan ke-2 peneliti juga membagi siswa menjadi beberapa kelompok persis dengan siklus I,
- 3) Peneliti juga kembali mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran untuk melanjutkan pembelajaran di siklus II,
- 4) Guru juga memberikan beberapa tes untuk mengevaluasi kemampuan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Ke 2

Didalam tindakan pada siklus II peneliti lebih kepada pengembangan tindakan dari tindakan I, dimana peneliti menanggulangi kesalahan, masalah serta kekurangan yang terjadi pada siklus atau tindakan I dan sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi *kahoot* siswa kelas V Sekolah Dasar.

c. Observasi

Pengamatan yang dilakukan dalam tindakan ke 2 ini dilakukan pada saat pembelajaran pada siklus II dengan melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa yang melaksanakan tes-tes yang diberikan oleh guru.

d. Refleksi

Peneliti melihat bagaimana pengukuran dalam perbandingan antara siklus I dan siklus ke II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuah hasil penggunaan Aplikasi *Kahoot*, peneliti mengharapkan dengan menggunakan ini hasil belajar peserta didik

lebih meningkat dan dapat memberikan perubahan positif dalam diri peserta didik.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder:

1. Sumber data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V (Lima) sebanyak 20 orang.
2. Sumber data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan penelitian, yaitu kepala sekolah, guru kelas V (Lima), dan tata usaha.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, proses pengumpulan data melalui beberapa cara yaitu dengan pedoman observasi atau pengamatan dan tes. Apabila data dilakukan melalui pengamatan, maka instrumennya adalah pengamat itu sendiri, dengan alat bantu berupa pedoman observasi pengumpulan data yang dilakukan melalui pengujian, maka instrumennya adalah tes.

1. Tes instrumen

Dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar.

Dengan butir soal/ instrumen soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

2. Lembar observasi

Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam penggunaan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Dengan lembar observasi mengukur tingkat aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar nilai-nilai pancasila.

3. Dokumen

Catatan atau data peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang digunakan oleh peneliti dapat berupa: kerja sama siswa dalam setiap kelompok, respon siswa. Dokumen dalam peneliti ini diambil dari data-data nilai siswa.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Adapun teknik-teknik pemeriksaan keabsahan data adalah:

1. Dengan memperpanjang waktu pengamatan kira-kira satu bulan setelah melakukan perpanjangan waktu pengamatan peneliti dapat menguji ketidak benaran dapat baik yang berasal dari peneliti sendiri serta bertujuan membangun kepercayaan subjek serta kepercayaan dari peneliti.
2. Ketekunan pengamatan akan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci, dan terus-menerus selama proses penelitian di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru. Aktif dalam kegiatan belajar sehingga dapat terhindar dari hal-hal yang baik digunakan, misalnya subjek berdusta, menipu atau pura-pura.

H. Teknik Analisis Data

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Dalam penelitian tindakan kelas, analisis dilakukan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti dapat langsung menganalisis apa yang diamatinya, situasi dan suasana kelas, cara guru mengajar, hubungan guru dengan peserta didik, interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.⁵⁴ Analisis data pada hasil belajar diperoleh melalui penyekoran hasil tes yang didasarkan atas kebenaran konsep. Pada setiap siklus dilakukan 1 kali tes akhir pembelajaran, yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda setiap skor bernilai 2. Skor maksimal yang di peroleh peserta didik setipa mengikuti tes adalah 100.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yakni:

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dan lain-lain.⁵⁵ Sebelum mencari rata peneliti terlebih dahulu menentukan rata-rata dari seluruh siswa yang mengikuti tes.

⁵⁴ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm.127-128.

⁵⁵ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm. 128.

Tingkat keberhasilan berdasarkan skor dari tes yang diperoleh ditetapkan dalam nilai menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rumus rata-rata hasil tes pra siklus dan tes siklus sebagai berikut:⁵⁶

Me = mean (rata-rata)

Σ = epsilon (baca jumlah)

X_i = nilai X ke i sampai ke n

n = jumlah individu

$$Me = \frac{\Sigma X}{n}$$

Persentase ketuntasan klasikal tes pra siklus dan tes siklus dapat digunakan:

P = Persentase Ketuntasan Belajar

ΣF = jumlah siswa yang tuntas belajar

ΣN = jumlah seluruh siswa

$$P = \frac{\Sigma F}{\Sigma N} \times 100\%$$

Kategori nilai siswa dapat dijabarkan pada tabel 3.2 berikut ini:⁵⁷

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori penilaian
1	>80%	Sangat tinggi
2	60-70%	Tinggi
3	40-59%	Sedang
4	20-39%	Rendah
5	<20%	Sangat rendah

Hasil hitungan nilai tes menulis siswa dari setiap tes ini, kemudian dilakukan bandingan terhadap siklus I dan siklus II. Hasil inilah yang digunakan untuk mengetahui presentase peningkatan hasil

⁵⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian ...*, hlm. 49.

⁵⁷ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK ...*, Hlm. 41.

belajar dengan menggunakan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* siswa kelas V di Sekolah Dasar Perkebunan Batang Toru.

2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya dapat dianalisis secara kualitatif.⁵⁸ Hasil observasi yaitu bagaimana sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar materi dikelas yang dapat dijelaskan melalui pendahuluan. Kegiatan awal sampai kepada kegiatan penutup pembelajaran. Alokasi waktu yang digunakan sedangkan pengelolaan dan mengelola kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung keadaan dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

a. Observasi

Data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi aktifitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran akan dianalisis secara kualitatif.

⁵⁸ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru ...*, hlm. 128.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti pada saat penelitian sebagai pengambilan data atau rekap yang terdiri dari data nilai berupa angka serta foto-foto yang menjadi pendukung hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru. Terdapat identitas sekolah, struktur organisasi kepengurusan, visi misi, nama-nama guru beserta jabatannya, serta sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

a) Identitas Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru

Tabel 4.1
Identitas Sekolah⁵⁹

Nama Sekolah	SDN No. 100707 Perkebunan Batang Toru
Status	Negeri
NPSN	10206949
Bentuk Pendidikan	SD
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
Tanggal SK Pendidikan	2004-02-15
SK Izin Operasional	420/1598/2016
Tanggal SK Izin Operasional	2016-05-27
Alamat	Perkebunan Batang Toru
Kecamatan	Batang Toru
Kabupaten	Tapanuli Selatan
Provinsi	Sumatera Utara
Kode Pos	22738
Lintang	1
Busur	99

⁵⁹ Dokumentasi, Profil Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru, 4 Mei 2023.

- b) Struktur Organisasi Kepengurusan Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru

Tabel 4.2
Struktur Organisasi⁶⁰

Kepala Sekolah	Safrida Yanti S.Pd.I
Bendahara	Erma Novita S.Pd
Sapras	Parida Panjaitan S.Pd
Kurikulum	Nur Baiti Hasibuan S.Pd
Operator	Rini Damayanti S.Pd

- c) Visi Misi Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru

Adapun Visi dan Misi di Sekolah Dasar Negeri 100707

Perkebunan Batang Toru dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3
Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 100707⁶¹

Visi	Misi
Terwujudnya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Yang Berkarakter, Beriman, dan Bertaqwa Serta Berwawasan Lingkungan	Melaksanakan Pembelajaran dan Bimbingan Secara Efektif dan berkelanjutan.
	Mewujudkan kerja sama Antara Guru dan Wali Murid untuk mengenali bakat dan Prestasi agar berkembang secara optimal.
	Mengupayakan kelengkapan Fasilitas Belajar sehingga nyaman anak didik dalam belajar.
	Melaksanakan serta menghayati ajaran Agama sesuai petunjuk syariatnya.
	Budi pekerti yang luhur sebagai contoh Teladan di masyarakat
	Mewujudkan SEKOLAH ADIWIYATA MANDIRI.

⁶⁰ Sumber Data, Wali Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

⁶¹ Sumber Data, Papan Data Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

d) Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru

Keadaan pendidik adalah pertimbangan utama melaksanakan pengalaman pendidikan, tanpa seorang instruktur pengalaman mengajar dan berkembang tidak dapat dilakukan. Keadaan pendidik Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru dapat digambarkan yakni.

Tabel 4.4
Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 100707⁶²

No	Nama Pengajar	Jabatan
1.	Safrida Yanti S.Pd.I	Kepala Sekolah
2.	Parida Panjaitan S.Pd	Wali Kelas 1a
3.	Rika Pulungan S.Pd	Wali Kelas 1b
4.	Benri Nainggolan S.Pd	Wali Kelas 2a
5.	Rohati Hasibuan S.Pd	Wali Kelas 2b
6.	Rini Damayanti S.Pd	Wali Kelas 3
7.	Nur Baiti S.Pd	Wali kelas 4
8.	Ulfa Damayanti S.Pd	Wali kelas 5
9.	Erma Novita S.Pd	Wali kelas 6
10.	Edi Mompang Harahap S.Pd	Guru Agama
11.	Ummi Khodijah	Pengajar B. Inggris
12.	Agus Paringotan S.Pd	Guru Olahraga

e) Keadaan Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Dapat dilihat gambar berikut ini,

⁶² Sumber Data, Wali Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

Tabel 4.5
Keadaan Peserta Didik Kelas V⁶³

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Zaki Hsb	Laki-laki
2.	Alwan Nazir	Laki-laki
3.	Beby Afika	Perempuan
4.	Egi Febriansyah	Laki-laki
5.	Fatimah Asyifa	Perempuan
6.	Fini Krisnanta	Perempuan
7.	Imanuel Pranata	Laki-laki
8.	Jauza Rafillah	Perempuan
9.	Linda Agnesia	Perempuan
10.	Luthfi Faiz	Laki-laki
11.	Mihka Lorensia	Perempuan
12.	Muhammad Rafif	Laki-laki
13.	Nathan Nael Aerrow	Laki-laki
14.	Nur Usna	Perempuan
15.	Rahmad Al Hanif	Laki-laki
16.	Reza Rizkyansyah	Laki-laki
17.	Salsabilah Minil	Perempuan
18.	Vilza	Perempuan
19.	Naila Islami	Perempuan
20.	Yosua Cornelius	Laki-laki

f) Keadaan Sarana Dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 100707

Perkebunan Batang Toru

Kantor dan kerangka kerja merupakan salah satu pendukung pelaksanaan pembelajaran dan pengalaman yang berkembang sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara ideal. Jabatan dan kerangka adalah perangkat yang digunakan untuk pelaksanaan pendidikan dan pengalaman yang berkembang dan harus ada di setiap lembaga pendidikan, dan perangkat ini akan digunakan untuk

⁶³ Sumber Data, Wali Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru.

keselarasan realisasi sehingga berjalan dengan baik. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang menarik, pelatihan di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru diselenggarakan oleh berbagai dinas dan yayasan sebagai berikut.

Tabel 4.6
Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 100707⁶⁴

No	Nama Ruangan	Jenis Ruangan	Jumlah
1.	Kelas	Kelas 1	2
		Kelas 2	2
		Kelas 3	1
		Kelas 4	1
		Kelas 5	1
		Kelas 6	1
2.	Kantor	Kantor Kepala Sekolah	1
		Kantor Guru	1
3.	Laboratorium	Laboratorium Komputer	1
4.	Perpustakaan	Perpustakaan	1
5.	UKS	Unit Kesehatan Sekolah	1
6.	Ruang Toilet	Toilet Guru	5
		Toilet Siswa	2
7.	Lapangan Sekolah	Lapangan Sekolah	1
8.	Rumah GO GREEN	Rumah GO GREEN	1

2. Kondisi Awal

Sebelum melakukan siklus 1, telah dilakukan prasiklus pada hari sabtu, 6 Mei 2023 pukul 09.10 WIB. Tahap prasiklus ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V di SDN No. 107007 Perkebunan Batang Toru, bahwa hasil belajar peserta didik pada kondisi awal pada mata pelajaran Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan materi nilai-

⁶⁴ Pengamatan, Tri Wulandari di Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru, 19 Mei 2023.

nilai Pancasila masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan oleh sekolah adalah ≥ 70 sehingga hasil belajar dari para peserta didik banyak dibawah KKM. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hal ini dikarenakan peserta didik masih banyak yang kurang paham dalam menyelesaikan soal tentang nilai-nilai Pancasila. Peserta didik kurang minat dalam Pembelajaran yang bersifat monoton, kurang penggunaan media belajar dan formal. Maka dengan itu perlu adanya usaha untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dengan cara menerapkan media belajar yang aktif dan inovatif sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Dalam hal ini peneliti memberikan masukan untuk menggunakan aplikasi *kahoot* yang dimana dalam aplikasi ini banyak fitur yaitu; slide untuk menyampaikan materi yang slidenya sama seperti microsoft powerpoint. Ada kuis tes soal yang berbentuk pilihan ganda, isian, voice note, quis dapat dilakukan secara personal maupun grup. Dimana dengan menerapkan penggunaan *kahoot* dalam proses belajar mengajar dapat membuat peserta didik berperan aktif, menumbuhkan semangat dan lebih aktif lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

Sebelum melakukan pembelajaran peneliti memberikan terlebih dahulu tes awal kepada peserta didik sebanyak 5 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya tindakan. Dari 5 soal pilihan ganda tersebut terdapat setiap soalnya

berjumlah 20 poin dan apabila benar semua maka akan mendapatkan 100 poin. Hasil dari tes awal ditemukan adanya kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan peneliti. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan adalah 75.

Hasil dari tes yang dilakukan terdapat 2 peserta didik mendekati nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di awal tes pra siklus 1 pertemuan 1 dan 18 peserta didik mendapatkan nilai jauh dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Namun pra siklus dilakukan sebelum tindakan siklus di lakukan sampai berapa siklus tersebut di buat. Sebagaimana telah dicantumkan pada gambar 4.7 Lampiran.

Presentase ketuntasan siswa dapat dilihat nilai pada prasiklus sebelum dilakukan siklus I dan siklus II, dapat di lihat dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7
Presentasi Hasil Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Pra Siklus 1.1	Pra Siklus 1.2	Pra Siklus 2.1	Pra Siklus 2.2
1.	A Z Hsb	20	60	80	100
2.	A N	20	40	80	100
3.	B A	20	40	60	60
4.	E F	40	60	60	80
5.	FA	60	80	80	80
6.	F K	40	80	80	100
7.	I P	40	50	60	100
8.	J R	60	60	60	100
9.	L A	20	60	60	80
10.	LF	40	60	60	80
11.	ML	40	60	80	80

12.	M R	60	60	80	80
13.	N N A	60	80	80	60
14.	N U	60	80	80	80
15.	R A H	20	60	80	60
16.	R R	40	60	60	80
17.	S M	20	60	60	80
18.	V	20	60	60	100
19.	N I	40	80	80	80
20.	Y C	40	60	80	60
	Total Rata-rata siswa	38	62.5	71	82
	Jumlah	760	1250	1420	1640
	Presentase Ketuntasan	20.00%	25%	55.00%	85.00%
	Total Rata-Rata %	185%			

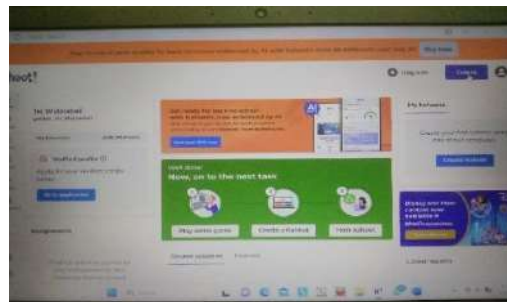
Tabel diatas menggambarkan nilai Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila yang diperoleh oleh peserta didik pada saat pra siklus. Data yang diperoleh dari tes objektif yang dikerjakan oleh peserta didik kelas V sebelum diterapkannya sampai dilakukan penggunaan aplikasi *kahoot* pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Hasil tes tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 81 dengan presentasi ketuntasan sebesar 185%.

Adapun Langkah-langkah peneliti dalam penggunaan aplikasi *kahoot* membuat materi untuk pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar 100707 Perkebunan Batang Toru sebagai berikut:

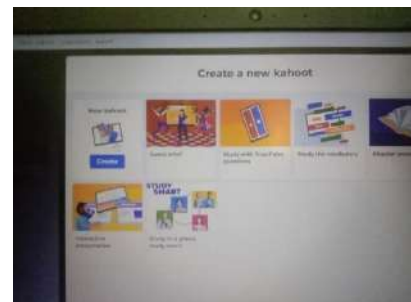
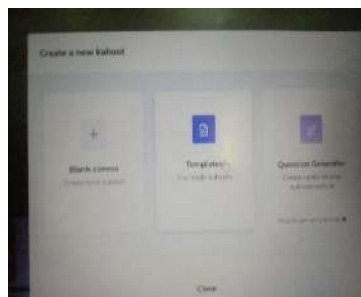
1. Masuk ke link <https://kahoot.com/>, ataupun aplikasi *kahoot* yang sudah terinstal di handphone maupun di komputer. *Log in* dengan masukkan email, berikut gambar 4.8 tampilan awal *log in kahoot*:



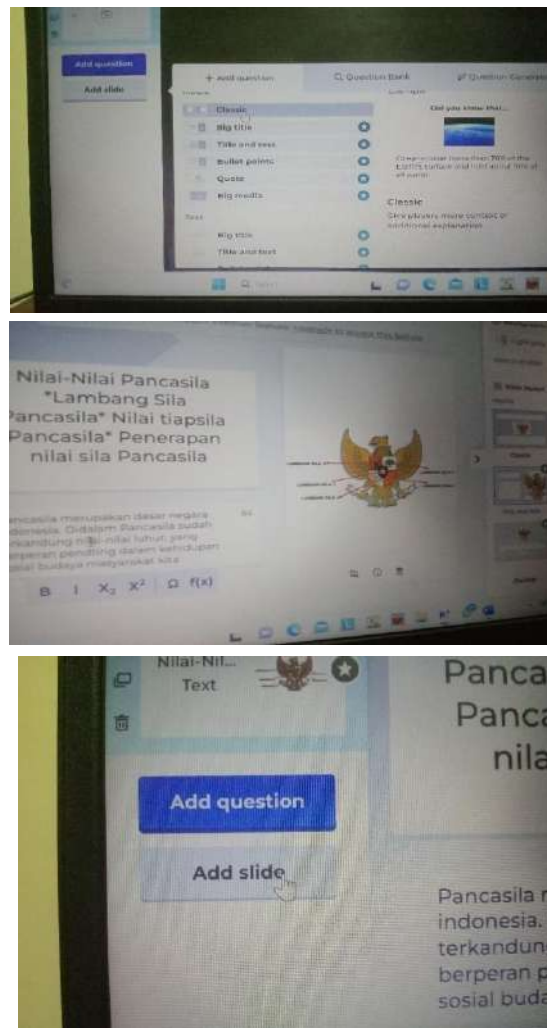
- Setelah sudah masuk emailnya, akan muncul tampilan seperti gambar 4.9 lalu klik *Create* untuk memilih *point slide* materi sebelah kanan pojok kanan:



- Lalu klik *Template*, kemudian klik *New kahoot Create*, berikut gambar 2.3:



- Tahap terakhir, akan muncul *slide* dan pilihan *slide* ingin kita pakai buat materi yang akan di jelaskan, kemudian untuk menambah slide materinya tinggal klik *add slide* dan pilih *slide layout*. Berikut gambar 4.10 di bawah ini:



3. Siklus 1

Siklus I dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 107007 Perkebunan Batang Toru terdiri dari 20 peserta didik dalam waktu satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Tahapan pada siklus I terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*action*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflevtion*). Berikut ini penjelasan masing-masing tahapan pada siklus 1.

1. Pertemuan ke-1

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus I, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menentukan dilakukan penelitian.
 - 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan diajarkan yaitu tentang materi nilai-nilai Pancasila.
 - 3) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila menggunakan penggunaan aplikasi *kahoot*.
 - 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya *kahoot* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- b) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman mengenai materi nilai-nilai Pancasila yaitu isi ke 5 Pancasila, simbol ke 5 Pancasila, nilai yang terkandung dalam setiap Pancasila, dan penerapan di dalam kehidupan dengan berupa tes tertulis.
- c) Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan alokasi waktu yang telah diterapkan sebelumnya yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari sabtu 6 Mei 2023.

1) Kegiatan awal

- h) Mengucap salam. Perkenalan antara guru dan peserta didik.
- i) Berdoa bersama-sama dan melakukan absensi.
- j) Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok dari jumlah 20 peserta didik di mana dalam 1 kelompok 5 peserta didik.
- k) Guru dan peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan berdiri dan diiringi tepuk tangan,
- l) Peserta didik merapikan tempat duduknya.

2) Kegiatan inti

- f) Sebelum memulai materi, guru membagi soal tes pra siklus 1 pertemuan 1.
- g) Guru menampilkan judul “Pancasila” dengan bentuk slide seperti Powerpoint di *Kahoot*.
- h) Guru bertanya kepada peserta didik apakah semua yang ada di kelas ini tau isi dari pancasila?
- i) Guru menjelaskan apa itu pancasila, lambang sila pancasila, nilai tiap sila pancasila dan penerapan nilai-nilai pancasila dengan tampilan slide *Kahoot*.

3) Penutup

- e) Membuat kesimpulan. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.

f) Menutup pelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Guru mengucapkan salam.

d) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik.

Tabel 4.8
Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 1

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																				
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran				Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menyelesaikan soal				Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				Partisipasi peserta didik dalam berkelompok				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza			2 2	1 1			2 2 2 2				3 2 3 2					3 3 3 3					3 3 3 3
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila		3 3					3 3 3 3				4 4 3 3 3					4 4 4 4 4					3 3 3 3 3
3.	Ahmad Immanuel Luthfi	4 4 3				4 3						3 3 3					4 4 4					4 4 4

	Rafif Rahmad	4				3		4		4			4		
		4				3		4		4			4		
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua			1					2		2				2
				1					2		2				2
				1					2		2				2
				1					2		2				2
				1					2		2				2

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

e) Refleksi (*reflevtion*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh obsever, pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu: guru sudah menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran *kahoot*, misalnya: membagi siswa kedalam kelompok dan melaksanakan proses belajar penggunaan *kahoot*. Disisi lain masih banyak poin-poin yang belum terlaksana baik dari guru maupun peserta didik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Banyak peserta didik yang belum bisa menyelesaikan soal.
- 3) Beberapa peserta didik cenderung pasif.
- 4) Kurangnya partisipasi peserta didik kelompok 4 dalam sebuah kelompok.
- 5) Guru belum maksimal dalam membimbing kelompok.

2. Pertemuan ke-2

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus I, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila menggunakan penggunaan aplikasi *kahoot*.
 - 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya *kahoot* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- b) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman mengenai materi nilai-nilai Pancasila yaitu isi ke 5 Pancasila, simbol ke 5 Pancasila, nilai yang terkandung dalam setiap Pancasila, dan penerapan di dalam kehidupan dengan berupa tes tertulis.

c) Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan alokasi waktu yang telah diterapkan sebelumnya yaitu 2 x 35 menit.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan II dilakukan pada hari jum'at 12 Mei 2023.

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam.
 - b) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
 - c) Guru melakukan presensi terhadap kehadiran siswa.
- 2) Kegiatan inti
 - a) Membagikan soal tes pra siklus 1 pertemuan 2
 - b) Guru menampilkan judul “Pancasila” dengan bentuk slide seperti Powerpoint di *Kahoot*.
 - c) Guru menjelaskan kembali bagaimana untuk memasuki platform *kahoot* saat ingin menjawab soal di akhir pembelajaran.
 - d) Guru menjelaskan kembali apa itu pancasila, lambang sila pancasila, nilai tiap sila pancasila dan penerapan nilai-nilai pancasila dengan tampilan slide *Kahoot*.
- 3) Penutup
 - a) Menulis kesimpulan dari pembelajaran ini. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
 - b) Menutup pelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- d) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menyampaikan materi terhadap

peserta didik dan sekaligus melakukan pengamatan *kahoot* dalam tes soal yang berbentuk pilihan ganda dilakukan secara pribadi.

Tabel 4.9
Lembar Observasi Siklus 1 pertemuan 2

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																								
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran				Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menyelesaikan soal				Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				Partisipasi peserta didik dalam berkelompok				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok								
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1					
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza		3				3				3				3				3				3			
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4	3			4	3			4			4			4			4			4				
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad	4	3			4	3			3			4			4			4			4				
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua		3				2				2			3			3			3			3			

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

e) Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh obsever, pembelajaran yang dilakukan sedang berjalan dengan maksimal, terlihat di pertemuan ke 2 pada siklus 1 peserta didik yang aktif dalam pembelajaran bertambah dari pertemuan sebelumnya, kemampuan menjawab soal tes peserta didik juga sebagian sudah bisa cepat.

4. Siklus 2

Siklus II dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 107007 Perkebunan Batang Toru terdiri dari 20 peserta didik dalam waktu satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Tahapan pada siklus II terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*action*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflevtion*). Berikut ini penjelasan masing-masing tahapan pada siklus II.

1) Pertemuan ke-3

a) Perencanaan (*planning*)

Seperti pertemuan sebelumnya, setelah selesai melaksanakan pertemuan pembelajaran peneliti diakhir pertemuan memberikan perintah agar pertemuan berikutnya agar

peserta didik maju kedepan menyebutkan isi pancasila simbol dari setiap sila pancasila.

b) Tindakan (action)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan alokasi waktu yang telah diterapkan sebelumnya yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada hari Sabtu, 20 Mei 2023.

1) Kegiatan awal

- a) Guru memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam.
- b) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- c) Guru melakukan presensi terhadap kehadiran siswa.

2) Kegiatan inti

- a) Membagikan soal tes pra siklus 2 pertemuan 1
- b) Guru menampilkan judul “Pancasila” dengan bentuk slide seperti Powerpoint di *Kahoot*.
- c) Guru menjelaskan kembali nilai tiap sila pancasila dan penerapan nilai-nilai pancasila dengan tampilan slide *Kahoot*.

3) Kegiatan penutup

- a) Berdoa bersama-sama dengan menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

c) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik dan sekaligus melakukan pengamatan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam tes soal yang berbentuk pilihan ganda dilakukan secara berkelompok.

Tabel 4.10
Lembar Observasi Siklus 2 pertemuan 1

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																			
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran				Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menyelesaikan soal				Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				Partisipasi peserta didik dalam berkelompok				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza	4				3				3				4				4			
		4				3				3	2			4	3			4			
		4				3				3				4	3			4			
		4				3				3				4	3			4			
		4				3				3	2			4				4			
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4				3				4				4	3			4			
		4				3				4				4				4			
		4				3				3				4				4			
		4				3				3				4	3			4			
		4				3				3				4				4			
3.	Ahmad Immanuel Luthfi		3			4				3				4				4			
			3			3				3				4				4			
			3							3				4				4			

	Rafif		3				3			4			4			4		
	Rahmad		3				3			4			4			4		
4.	Alwan n		3				2			2			3			4		
	Egi f		3				2			2			3			4		
	Nathan		3				2			2			3			4		
	Reza		3				2			2			3			4		
	Yosua		3				2			2			3			3		

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

d) Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh obsever, pembelajaran yang dilakukan sedang berjalan dengan maksimal, terlihat di pertemuan ke 1 pada siklus 2 adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Anggota kelompok 1,2,3 semakin aktif dan kelompok 4 aktif juga, namun hanya saja keberanian dari kelompok tersebut sebagian kurang dalam menjawab ataupun memberi pertanyaan.

2) Pertemuan ke-4

a) Perencanaan (*planning*)

Seperti pertemuan sebelumnya, setelah selesai melaksanakan pertemuan pembelajaran. peneliti memberikan perintah agar pertemuan berikutnya peserta didik untuk maju kedepan menyebutkan isi pancasila simbol dari setiap sila pancasila.

b) Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan alokasi waktu yang telah diterapkan sebelumnya yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan 2 dilakukan pada hari Jum'at, 26 Mei 2023.

1) Kegiatan awal

- a) Guru memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam.
- b) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- c) Guru melakukan presensi terhadap kehadiran siswa.

2) Kegiatan inti

- a) Membagikan soal tes pra siklus 2 pertemuan 2.
- b) Guru menampilkan judul "Pancasila" dengan bentuk slide seperti Powerpoint di *Kahoot*.
- c) Guru menjelaskan kembali nilai tiap sila pancasila dan penerapan nilai-nilai pancasila dengan tampilan slide *Kahoot*.

3) Kegiatan penutup

- a) Menulis kesimpulan dari pembelajaran ini.
- b) Menutup pelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

c) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik.

Tabel 4.11
Lembar Observasi Siklus 2 pertemuan 2

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																			
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran				Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menyelesaikan soal				Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				Partisipasi peserta didik dalam berkelompok				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza	4 4 4 4 4				3 3 3 3 3				3 2 3 3 2				4 3 4 3 4				4 4 4 4 4			
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4 4 4 4 4				4 3 3 3				4 4 3 3 3				3 4 4 3 4				4 4 4 4 4			
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad	4 4 4 4 4				4 3 3 3 3				3 3 3 4 4				4 4 4 4 4				4 4 4 4 4			
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua	4 4 4 4 4					2 2 2 2 2				2 2 2 2 2			3 3 3 3 3				4 4 4 4 3			

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

d) Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh obsever, pembelajaran yang dilakukan sedang berjalan dengan maksimal, terlihat di pertemuan ke 2 pada siklus 2 adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Anggota kelompok 1,2,3 aktif dan kelompok 4 keberanian kurang dalam menjawab ataupun memberi pertanyaan.

B. Pembahasan

1) Nilai Peserta Didik Pra Siklus

Tes pra siklus diberikan awal sebelum pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1,2, siklus 2 pertemuan 1,2 dilaksanakan. Tes pra siklus ini berjumlah 5 soal. Sistem penilaian pada pra siklus ini mengambil setiap satu soal 2 poin, pra siklus 1 pertemuan 1 total rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 38 presentase ketuntasan yang diperoleh 20.00%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 1 pertemuan 2 adalah 62.5, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 25.00%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 2 pertemuan 1 adalah 71, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 55.00%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 2 pertemuan 2 adalah 82, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 85.00%.

Untuk menentukan total Rata-rata ketuntasan ialah dengan menggunakan rumus: =SUM (Blok seluruh nilai presentase ketuntasan) tekan ENTER. Kemudian akan muncul hasilnya,

Gambar dan Tabel 4.12
Pra Siklus Dari Pertemuan 1 Sampai Pertemuan 2

No	Nama Peserta Didik	Pra Siklus 1.1	Pra Siklus 1.2	Pra Siklus 2.1	Pra Siklus 2.2
1.	A Z Hsb	20	60	80	100
2.	A N	20	40	80	100
3.	B A	20	40	60	80
4.	E F	40	60	60	80
5.	FA	60	80	80	80
6.	F K	40	80	80	100
7.	I P	40	50	60	100
8.	J R	60	60	60	100
9.	L A	20	60	60	80
10.	LF	40	60	60	80
11.	ML	40	60	80	80
12.	MR	50	60	80	80
13.	NN A	60	80	80	80
14.	NU	60	80	80	60
15.	R A H	20	60	80	60
16.	R R	40	60	60	80
17.	S M	20	60	60	80
18.	V	20	60	60	100
19.	NI	50	80	80	80
20.	Y C	40	60	80	60
	Total Rata-rata siswa	38	62.5	71	82
	Jumlah	760	1250	1420	1640
	Presentase Ketuntasan	20.00%	25,00%	55.00%	85.00%
	Total Rata-Rata %	185%			

Untuk mencari presentase dari nilai pra siklus 1 pertemuan 1 dengan cara jumlah peserta didik yang cukup mendekati nilainya dengan Kriteria ketuntasan minimal kurang lebih 70 %, jumlah peserta didik yang lulus 4 peserta didik di pra siklus 1 pertemuan 1 dikalikan 100 kemudian dibagi jumlah seluruh peserta didik yang dikelas. Maka hasilnya 20.00%.

Berikut rumusnya:

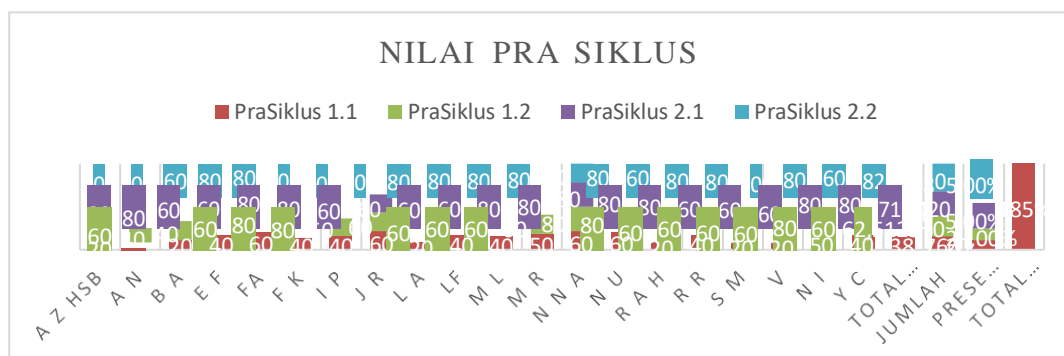
$$P = \frac{\sum E}{\sum N} \times 100\%$$

Untuk mencari presentase dari nilai pra siklus 1 pertemuan 2 dengan cara jumlah peserta didik yang cukup mendekati nilainya dengan Kriteria ketuntasan

minimal kurang lebih 70 %, jumlah peserta didik yang lulus 5 di pra siklus 1 pertemuan 2 dikalikan 100 kemudian dibagi jumlah seluruh peserta didik yang dikelas. Maka hasilnya 25.00%.

Untuk mencari presentase dari nilai pra siklus 2 pertemuan 1 dengan cara jumlah peserta didik yang cukup mendekati nilainya dengan Kriteria ketuntasan minimal kurang lebih 70 %, jumlah peserta didik yang lulus 11 di pra siklus 2 pertemuan 1 dikalikan 100 kemudian dibagi jumlah seluruh peserta didik yang dikelas. Maka hasilnya 55.00%.

Untuk mencari presentase dari nilai pra siklus 2 pertemuan 2 dengan cara jumlah peserta didik yang cukup mendekati nilainya dengan Kriteria ketuntasan minimal kurang lebih 70 %, jumlah peserta didik yang lulus 17 di pra siklus 2 pertemuan 2 dikalikan 100 kemudian dibagi jumlah seluruh peserta didik yang dikelas. Maka hasilnya 85.00%.



2) Nilai Tes Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pelaksanaan tes kemampuan pertama siklus 1 pertemuan 1 ini telah dihadiri oleh 20 peserta didik. Skor nilai yang diperoleh berkisar dari skor terendah 22 sampai yang tertinggi 60 dengan rata-rata skor berkisar 37.1. Berdasarkan hasil pengukuran awal ini dapat diketahui bahwa rata-

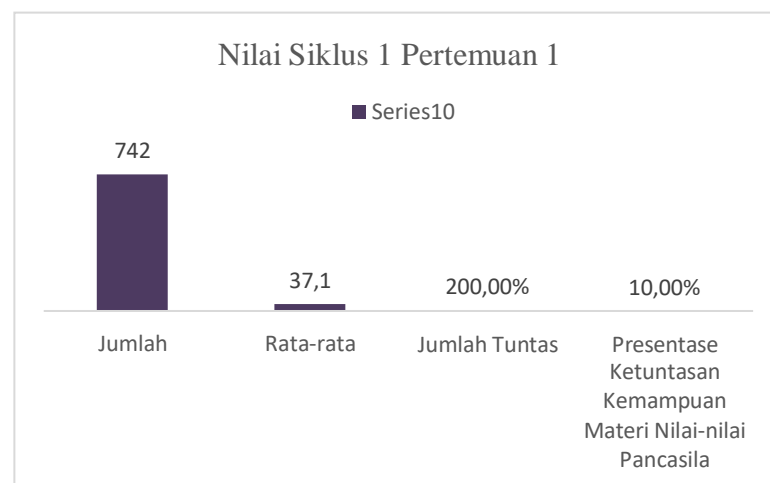
rata peserta didik memang masih belum menguasai materi yang diajarkan, yaitu isi ke 5 Pancasila, lambangnya, nilai yang terkandung didalam Pancasila, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar dan Tabel 4.13
Nilai Tes Siklus 1 Pertemuan 1

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 1 Pertemuan 1				Total nilai	Keterangan
		Mengingt isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	1	5	1	15	22	
2	A N	20	10	5	10	45	
3	B A	5	5	5	10	25	
4	E F	20	15	10	15	60	Cukup
5	FA	20	5	5	10	40	
6	FK	20	5	15	20	60	Cukup
7	I P	1	10	5	10	26	
8	J R	10	5	15	5	35	
9	L A	5	1	15	10	31	
10	LF	20	5	5	10	40	
11	ML	20	5	5	10	40	
12	MR	5	5	5	5	20	
13	N N A	15	10	1	15	41	
14	NU	5	10	10	15	40	
15	R A H	15	5	10	10	40	
16	R R	1	5	10	10	26	
17	S M	5	10	10	10	35	
18	V	15	1	10	15	41	

19	NI	5	10	10	10	35	
20	YC	5	10	10	15	40	
Jumlah						742	
Rata-Rata						37.1	
Jumlah Tuntas						2	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						10.00%	

Untuk menentukan jumlah dari skor nilai yang diperoleh ialah dengan menjumlahkan seluruh total nilai dari peserta didik 1 sampai 20. Mencari rata-rata nilai dari peserta didik ialah dengan membagi jumlah nilai yang 742 dibagi sama jumlah 20 peserta didik maka hasilnya 37,1. Dengan presentase ketuntasan 10.00%.



Pelaksanaan tes kemampuan pertama siklus 1 pertemuan 2 ini telah dihadiri oleh 20 peserta didik. Skor nilai yang diperoleh berkisar dari skor terendah 45 sampai yang tertinggi 80 dengan rata-rata skor berkisar 60.75. Berdasarkan hasil pengukuran ini dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pertemuan kedua ini mulai mengalami kenaikan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan pertemuan kedua ini, yaitu isi ke 5 Pancasila, lambangnya,

nilai yang terkandung didalam Pancasila, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar dan Tabel 4.14
Nilai Tes Siklus 1 Pertemuan 2



Untuk menentukan jumlah dari skor nilai yang diperoleh ialah dengan menjumlahkan seluruh total nilai dari peserta didik 1 sampai 20. Mencari rata-rata nilai dari peserta didik ialah dengan membagi jumlah nilai yang 1215 dibagi sama jumlah 20 peserta didik maka hasilnya 60.75. Dengan presentase ketuntasan 15.00%.

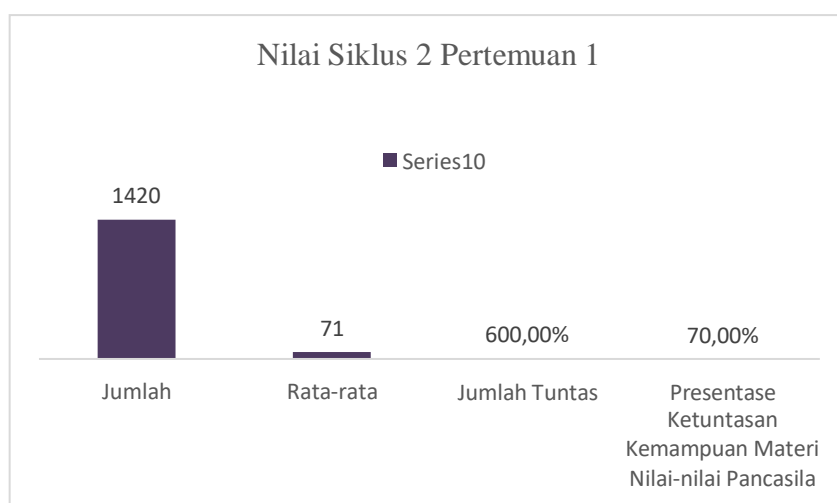
No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 1 Pertemuan 2				Total nilai	Keterangan
		Mengingat isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	20	15	10	15	60	
2	A N	25	15	10	15	65	
3	B A	10	10	10	15	45	
4	E F	20	20	15	20	75	Lulus
5	FA	25	15	15	20	75	Lulus
6	F K	25	20	15	20	80	Lulus
7	I P	10	15	20	10	55	
8	J R	15	10	20	15	60	
9	L A	10	10	15	15	50	
10	LF	20	20	15	15	70	
11	ML	20	10	15	15	60	
12	MR	10	15	10	10	45	
13	NN A	20	15	10	20	65	
14	NU	10	15	15	20	60	
15	RA H	20	10	20	15	65	
16	RR	15	10	15	15	55	
17	SM	10	15	15	15	55	
18	V	15	15	15	20	65	
19	NI	10	15	15	15	55	
20	YC	15	10	15	15	55	
Jumlah						1215	
Rata-Rata						60.75	
Jumlah Tuntas						3	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						15.00%	

Pelaksanaan tes kemampuan pertama siklus 2 pertemuan 1 ini telah dihadiri oleh 20 peserta didik. Skor nilai yang diperoleh berkisar dari skor terendah 65 sampai yang tertinggi 85 dengan rata-rata skor berkisar 71. Berdasarkan hasil pengukuran ini dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pertemuan kedua ini mengalami kenaikan pemahaman peserta didik bertambah pada materi yang diajarkan pertemuan ketiga ini, yaitu isi ke 5 Pancasila, lambangnya, nilai yang terkandung didalam Pancasila, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar dan Tabel 4.15
Nilai Tes Siklus 2 Pertemuan 1

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 2 Pertemuan 1				Total nilai	Keterangan
		Mengingat isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	25	20	15	15	75	Lulus
2	A N	25	20	15	15	75	Lulus
3	B A	25	15	15	15	70	
4	E F	25	15	20	15	75	Lulus
5	FA	25	15	20	20	80	Lulus
6	F K	25	15	20	20	80	Lulus
7	I P	25	15	20	10	70	
8	J R	25	15	20	10	70	
9	L A	25	15	15	10	65	
10	LF	25	15	15	10	65	
11	M L	25	15	15	15	70	
12	M R	25	20	10	15	70	
13	NN A	25	15	10	10	60	
14	N U	25	15	15	10	65	
15	R A H	25	15	10	15	65	

16	R R	25	20	10	15	70	
17	S M	25	20	10	15	70	
18	V	25	25	15	20	85	Lulus
19	N I	25	20	10	15	70	
20	Y C	25	15	15	15	70	
Jumlah						1420	
Rata-Rata						71	
Jumlah Tuntas						6	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						70.00 %	



Untuk menentukan jumlah dari skor nilai yang diperoleh ialah dengan menjumlahkan seluruh total nilai dari peserta didik 1 sampai 20. Mencari rata-rata nilai dari peserta didik ialah dengan membagi jumlah nilai yang 1420 dibagi sama jumlah 20 peserta didik maka hasilnya 71. Dengan presentase ketuntasan 70.00%.

Pelaksanaan tes kemampuan pertama siklus 2 pertemuan 2 ini telah dihadiri oleh 20 peserta didik. Skor nilai yang diperoleh berkisar dari skor terendah 55 sampai yang tertinggi 95 dengan rata-rata skor berkisar 83.75. Berdasarkan hasil pengukuran ini dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pertemuan kedua ini mengalami

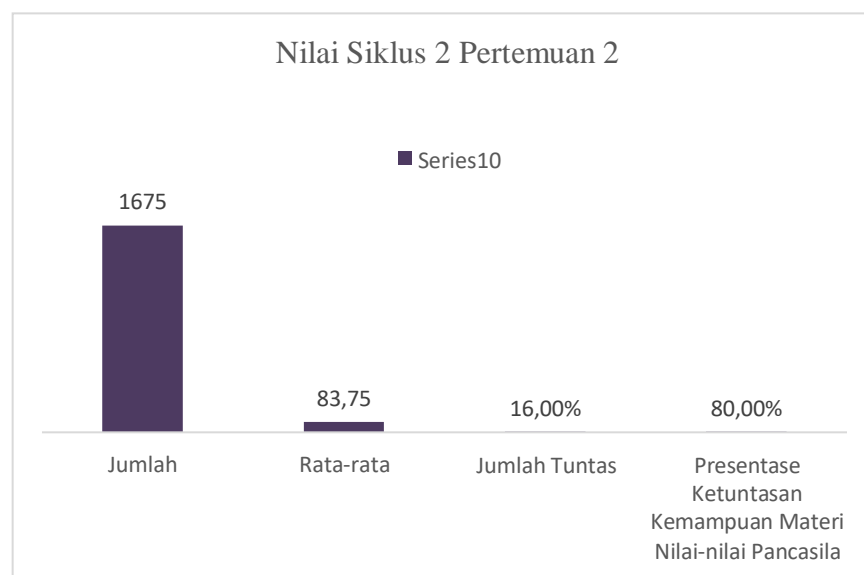
kenaikan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan pertemuan keempat ini, yaitu isi ke 5 Pancasila, lambangnya, nilai yang terkandung didalam Pancasila, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar dan Tabel 4.16
Nilai Tes Siklus 2 Pertemuan 2

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 2 Pertemuan 2				Total nilai	Keterangan
		Mengingt isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	25	25	20	20	90	Lulus
2	A N	25	25	20	20	90	Lulus
3	B A	15	20	10	10	55	Tidak Lulus
4	E F	25	20	20	25	90	Lulus
5	FA	25	20	20	25	90	Lulus
6	F K	25	20	25	25	95	Lulus
7	I P	25	20	20	20	85	Lulus
8	J R	25	20	20	20	85	Lulus
9	L A	25	20	20	25	90	Lulus
10	LF	25	20	20	20	85	Lulus
11	ML	25	25	25	20	95	Lulus
12	MR	25	20	20	20	85	Lulus
13	NN A	25	20	10	10	65	Cukup
14	NU	15	20	15	15	65	Cukup
15	R A H	25	20	25	20	90	Lulus
16	R R	25	20	15	20	80	Lulus
17	S M	25	20	15	20	80	Lulus
18	V	25	20	20	25	90	Lulus
19	NI	25	25	15	20	85	Lulus
20	Y C	25	20	20	20	85	Lulus
Jumlah						1675	
Rata-Rata						83.75	
Jumlah Tuntas						16	

Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila	80.00%	
--	--------	--

Untuk menentukan jumlah dari skor nilai yang diperoleh ialah dengan menjumlahkan seluruh total nilai dari peserta didik 1 sampai 20. Mencari rata-rata nilai dari peserta didik ialah dengan membagi jumlah nilai yang 1675 dibagi sama jumlah 20 peserta didik maka hasilnya 83.75. Dengan presentase ketuntasan 80.00%.



C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas V sekolah dasar negeri 107007 perkebunan batang toru pada materi nilai-nilai Pancasila khususnya dalam isi Pancasila, lambang dari Pancasila serta sikap yang terkandung dalam nilai setiap isi Pancasila di kehidupan sekitar. Berupa tindakan yang masih belum dapat dikatakan sempurna dan terdapat beberapa kekurangan ataupun keterbatasan. Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan proses tindakan

dan perubahan peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan aplikasi *kahoot* peserta didik di kelas V dengan memperhatikan berbagai alasan yang bersifat produral di lapangan, peneliti memiliki keterbatasan yang tidak dapat dihindari antara lain:

- 1) Penelitian tindakan kelas ini memfokuskan peningkatan kemampuan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan peserta didik. Sehingga, instrumen tes dalam setiap siklus digunakan seperlunya untuk mengetahui peningkatan sikap dan kemampuan memahami dan mengaplikasikan dari materi nilai-nilai pancasila yang di ajarkan di kelas V.
- 2) Penggunaan waktu menjelaskan dan pengerjaan tes soal lebih banyak menyita waktu dibandingkan berdiskusi.
- 3) Penelitian tindakan kelas idealnya satu siklus dilaksanakan dalam waktu yang relatif lama. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat benar-bener mengetahui kelemahan dan kelebihan peserta didik di kelas tersebut. Berhubung suatu kondisi tertentu, maka dalam penelitian ini menggunakan waktu kurang lebih satu bulan pada pelaksanaan siklusnya. Dalam waktu tersebut peneliti dapat mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam menerima materi nilai-nilai pancasila dengan aplikasi *kahoot*.
- 4) Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan peserta didik kelas V sekolah dasar negeri 100707 perkebunan batang

toru. Kemampuan dalam pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan peserta didik selama ini masih minim bahkan ada siswa yang masih belum tahu isi pancasila, bagaimana penerapan sikap yang terkandung dalam setiap isi pancasila dengan pelaksanaan di kehidupan sehari-hari.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen tes pra siklus, kemudian penyampaian materi dengan slide materi di aplikasi *kahoot*, kemudian instrumen tes setelah selesai menjelaskan materi, Tes pra siklus diberikan awal sebelum pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1,2, siklus 2 pertemuan 1,2 dilaksanakan. Tes pra siklus ini berjumlah 5 soal. Sistem penilaian pada pra siklus ini mengambil setiap satu soal 2 poin, pra siklus 1 pertemuan 1 total rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 38 presentase ketuntasan yang diperoleh 38.00%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 1 pertemuan 2 adalah 61.5, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 61.5%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 2 pertemuan 1 adalah 72, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 72.00%. Total rata-rata peserta didik 20 peserta didik di pra siklus 2 pertemuan 2 adalah 81, presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik 80.00%.
2. Penggunaan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pancasila dan kewarganegaraan di kelas V sekolah dasar perkebunan batang toru kecamatan batang toru kabupaten tapanuli selatan yang dimana pembelajaran ini tidak aktif, kurang diminati, tidak ada semangat saat belajar, kini menjadi aktif, peserta didik menjadi antusias belajar, semangat belajar peserta didik meningkat

sampai akhir pertemuan penyampaian materi dan tes siklus 2 pertemuan 2 ialah 80.00%.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan, hasil pengamatan, dan temuan terhadap tindakan penelitian yang dilakukan, disampaikan beberapa saran, terutama ditunjukkan kepada pihak tertentu.

1) Saran penelitian lanjut

- a) Mengingat pelaksanaan penelitian ini berjalan 2 siklus, peneliti/guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk temuan yang lebih signifikan.
- b) Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini masih merupakan instrumen yang tingkat validasinya belum sangat memuaskan. Penelitian berikutnya dapat mencoba dengan instrumen yang lebih standar.

2) Saran untuk penerapan hasil penelitian

Mengingat penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila persentase ketuntasan pelaksanaan dapat mendorong peserta didik lebih aktif, sekolah dengan karakteristik yang relatif sama dapat menerapkan strategi pembelajaran serupa untuk meningkatkan peserta didik lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Darma Indra & Abdul Azis. (2021), *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Anda Juanda. (2016), *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research*, Yogyakarta: Deepublish.
- Arlytada. (2019), *Kahoot*, Jakarta: Tut Wuri Handayani.
- Andarusni Alfaunsiyur, Mariyani. (Mei 2019), "Pemanfaatan Media Berbasis ICT *Kahoot* dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Bhineka Tunggal Ika Kajian Teori dan Praktik PKn*, Volume 6, No. 2.
- Asriana Harahap. (2023), "Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1.
- Atep Sujana & paed. Wahyu Sopandi. (2020), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Depok: Rajawali Pers.
- Bertita Alike Dewi. (Januari 2021), "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD", *Journal Of Basic Education Studies*, Volume 4, No.1.
- Dimiyanti & Mudjiono. (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr.H. Atep Sujana & Dr. paed. H. Wahyu Sopandi. (2020), *Model-Model pembelajaran Inovatif*, Depok: Rajawali Pers.
- Dwi Hartanti. (September 2019), "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis *Hypermedia*". Prosiding *Seminar Nasional Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, Jawa Tengah.
- Dinda Setika Dani. (2019), "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Tamir Hamzah Indrapuja", *Skripsi*, Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Feri Tirtoni. (2016), *pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV Buku Baik.
- Hamidah. (Juni 2019), "Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi", *Jurnal Pendidikan*, Volume 11, No. 01.

- Inggit Listi. (2022), “Aplikasi Kahoot Media Pembelajaran di Kelas V SD”, *Journal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Volume 1, 672-678.
- Kunandar. (2021), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Lubis Maulana Arafat. (2020), *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nana Sudjana. (2006), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Natalia Christiani. (2019), dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurlina Ariani Hrp, dkk. (2022), *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Nurul Fazriyah. (Juni 2020), “Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD”, *Journal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI, No.1.
- Rr. Deni Widjayatri. (2019), *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*, Serang: CV Budi Utama.
- Riyan Cahya Ramenda. (2019), “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP”, *Skripsi*, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2017), *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta.
- Siregar Nurhelila. (2022), Ade Suhendra, “Pembelajaran Berbasis Standar Proses: Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran”, *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, Volume 10, No. 1.
- Wiwik Sulistiyawati. (Maret 2021), “Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”, *Journal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, Volume 15, No.1.
- Zainal Aqib. (2016), DKK, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK.*, Bandung: Yrama Widya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Tri Wulandari
NIM : 1920500149
Tempat/tanggal lahir : Aek Pining / 21 Juli 2001
e-mail/ No HP : triwulandari210701@gmail.com / 082267175235
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 4 (Empat)
Alamat : Batang Toru-Aek Pining

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Misman
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Muntamah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Batang Toru-Aek Pining

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 101190 Perk.Batang Toru (TahunTamat 2013)
SLTP : SMP Negeri 1 Batang Toru (Tahun Tamat 2016)
SLTA : SMA Negeri 1 Batang Toru (Tahun Tamat 2019)
S.1 : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

LAMPIRAN I**LEMBAR OBSERVASI GURU****Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 1**

NO	KEGIATAN	4	3	2	1
1.	Apersepsi		V		
2.	Penjelasan Materi			V	
3.	Penjelasan Aplikasi <i>Kahoot</i>		V		
4.	Teknik Pembagian Kelompok			V	
5.	Pengolahan Kegiatan Diskusi		V		
6.	Pemberian Pertanyaan atau Kuis		V		
7.	Pemberian Kuis Berkelompok Menggunakan <i>Kahoot</i>			V	
8.	Memberikan Penghargaan Individu dan Kelompok			V	
9.	Menentukan Nilai Individu dan Kelompok			V	
10.	Menyimpulkan Materi Pembelajaran			V	
11.	Menutup Pembelajaran			V	

Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 2

NO	KEGIATAN	4	3	2	1
1.	Apersepsi		V		
2.	Penjelasan Materi			V	
3.	Penjelasan Aplikasi <i>Kahoot</i>		V		
4.	Teknik Pembagian Kelompok			V	
5.	Pengolahan Kegiatan Diskusi		V		
6.	Pemberian Pertanyaan atau Kuis		V		
7.	Pemberian Kuis Berkelompok Menggunakan <i>Kahoot</i>			V	
8.	Memberikan Penghargaan Individu dan Kelompok		V		
9.	Menentukan Nilai Individu dan Kelompok		V		
10.	Menyimpulkan Materi Pembelajaran			V	
11.	Menutup Pembelajaran			V	

LAMPIRAN II**Lembar Observasi Siklus 2 Pertemuan 1**

NO	KEGIATAN	4	3	2	1
1.	Apersepsi		V		
2.	Penjelasan Materi		V		
3.	Penjelasan Aplikasi <i>Kahoot</i>		V		
4.	Teknik Pembagian Kelompok		V		
5.	Pengolahan Kegiatan Diskusi		V		
6.	Pemberian Pertanyaan atau Kuis		V		
7.	Pemberian Kuis Berkelompok Menggunakan <i>Kahoot</i>		V		
8.	Memberikan Penghargaan Individu dan Kelompok		V		
9.	Menentukan Nilai Individu dan Kelompok		V		
10.	Menyimpulkan Materi Pembelajaran		V		
11.	Menutup Pembelajaran		V		

Lembar Observasi Siklus 2 Pertemuan 2

NO	KEGIATAN	4	3	2	1
1.	Apersepsi		V		
2.	Penjelasan Materi		V		
3.	Penjelasan Aplikasi <i>Kahoot</i>	V			
4.	Teknik Pembagian Kelompok		V		
5.	Pengolahan Kegiatan Diskusi		V		
6.	Pemberian Pertanyaan atau Kuis		V		
7.	Pemberian Kuis Berkelompok Menggunakan <i>Kahoot</i>	V			
8.	Memberikan Penghargaan Individu dan Kelompok	V			
9.	Menentukan Nilai Individu dan Kelompok		V		
10.	Menyimpulkan Materi Pembelajaran		V		
11.	Menutup Pembelajaran		V		

LAMPIRAN III

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK

Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 1

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																				
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajar an				Kemampu an peserta didik dalam menerima dan menyeles aikan soal				Keberania n peserta didik dalam mengajuk an dan menjawab pertanyaa n				Partisipasi peserta didik dalam berkelompo k				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza			2 2	1 1			2 2 2 2					3 2 3 3					3 3 3 3				
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila		3 3					3 3 3 3					4 4 3 3					4 4 4 4				
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad	4 4				4		3 3 3 3					3 3 3 4					4 4 4 4				
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua				1 1 1 1 1								2 2 2 2 2					2 2 2 2 2				

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Lembar Observasi Siklus 1 pertemuan 2

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																			
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajar an				Kemampu an peserta didik dalam menerima dan menyeles aikan soal				Keberania n peserta didik dalam mengajuk an dan menjawab pertanyaa n				Partisipasi peserta didik dalam berkelompo k				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza		3				3				3				3				3		
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4	3			4	3			4			4			4			4		
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad	4	3			4	3				3			4			4			4	
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua		3				2				2			3			3			3	

Keterangan:
 Skor 4 = Sangat Baik
 Skor 3 = Baik
 Skor 2 = Cukup
 Skor 1 = Kurang

LAMPIRAN IV

Lembar Observasi Siklus 2 pertemuan 1

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																			
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran				Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menyelesaikan soal				Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				Partisipasi peserta didik dalam berkelompok				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza	4 4 4 4 4				3 3 3 3 3					3 2 3 3 2				4 3 4 3 4				4 4 4 4 4		
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4 4 4 4 4					4 3 3 3			4 4 3 3 3				3 4 4 3 4				4 4 4 4 4			
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad		3 3 3 3 3			4 3 3 3 3					4 4 4 4 4			3 4 4 4 4				4 4 4 4 4			
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua		3 3 3 3 3				2 2 2 2 2					2 2 2 2 2			3 3 3 3 3				4 4 4 4 3		

Keterangan:
 Skor 4 = Sangat Baik
 Skor 3 = Baik
 Skor 2 = Cukup
 Skor 1 = Kurang

Lembar Observasi Siklus 2 pertemuan 2

K L P	NAMA peserta didik	Aktivitas Siswa																			
		Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajar an				Kemampu an peserta didik dalam menerima dan menyeles aikan soal				Keberania n peserta didik dalam mengajuk an dan menjawab pertanyaa n				Partisipasi peserta didik dalam berkelompo k				Keaktifan dan kerja sama dalam kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Beby Jauza Mikha Salsa Vilza	4 4 4 4 4				3 3 3 3 3				3 2 3 3 2				4 3 4 3 4				4 4 4 4 4			
2.	Fatimah Firli Linda Nur Naila	4 4 4 4 4				3 4 3 3 3			4 4 3 3 3				4 4 4 3 4	3			4 4 4 4 4				
3.	Ahmad Imanuel Luthfi Rafif Rahmad	4 4 4 4 4				4 3 3 3 3			3 4 4 4 4				3 3 3 4 4				4 4 4 4 4				
4.	Alwan n Egi f Nathan Reza Yosua	4 4 4 4 4					2 2 2 2 2				2 2 2 2 2			3 3 3 3 3				4 4 4 4 4		3	

Keterangan:
 Skor 4 = Sangat Baik
 Skor 3 = Baik
 Skor 2 = Cukup
 Skor 1 = Kurang

VALIDASI LEMBAR OBSERVASI PADA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrumen lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri.
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (√).
3. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan menjadi lebih baik.

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
1	Lembar Observasi				
	1. Sesuai dengan langkah pembelajaran dalam RPP				
	2. Keruntunan dalam menyusun butir pertanyaan				
	3. Bahasa yang digunakan baku dan sesuai dengan EYD				
2	Rubrik Penilaian Lembar Observasi				
	1. Deskriptor sesuai dengan butir pertanyaan				
	2. Rentang skor yang diberikan dinyatakan dengan jelas				

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (√)

Keterangan :

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

C. Saran dan Komentar

.....
.....
.....
.....
.....

Batang Toru,

2023

Validator

Ulfa Damayanti Daulay, S. Pd

NIP.

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 107007 Perkebunan Batang Toru

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kelas/ Semester : V/2

Nama Validator : Ulfa Damayanti Daulay S.Pd.

Pekerjaan : Tenaga Pendidik (Guru)

A. Petunjuk

1. Saya memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
1	Format RPP	1	2	3	4

	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan Bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Kajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif peserta didik				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = 80- 100

B = 70- 79

C = 60- 69

D = 50- 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Batang Toru,

2023

Validator

Ulfa Damayanti Daulay, S. Pd

NIP.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ulfa Damayanti Daulay S.Pd.

Pekerjaan : Tenaga Pendidik (Guru)

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Penggunaan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan”

Yang disusun oleh :

Nama : Tri Wulandari

NIM : 1920500149

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Batang Toru,

2023

Validator

Ulfa Damayanti Daulay, S. Pd

NIP.

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MATERI NILAI-NILAI PANCASILA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 107007 Perkebunan Batang Toru

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kelas/ Semester : V/2

Pokok Bahasan : Nilai-nilai Pancasila

Nama Validator : Ulfa Damayanti Daulay S.Pd.

Pekerjaan : Tenaga Pendidik (Guru)

D. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan :
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan pembagian materi b. Kemenarikan				
2	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3	Bahasa dan Penulisan				

	<p>a. Soal dirumuskan dengan Bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda</p> <p>b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami</p> <p>c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baku</p>				
--	---	--	--	--	--

E. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (x)

Format Lembar Soal Peserta Didik ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

F. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

Batang Toru,

2023

Validator

Ulfa Damayanti Daulay, S. Pd

NIP.

LAMPIRAN V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus 1 Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan BatangToru
Kelas / Semester : V Lima (2)
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Subtema 1 : Organ Gerak Hewan
Muatan Terpadu : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Pembelajaran ke 3
Alokasi : 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR KOMPETENSI

1. Bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila pancasila.
3. Mengidentifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
4. Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

INDIKATOR KOMPETENSI

2.1 Siswa mampu menyebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila.

2.2 Mandiri, cermat, bertanggung jawab kompak berkelompok dalam mengerjakan tugas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati penjelasan yang ditampilkan slide *Kahoot* peserta didik mampu memahami sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai terkandung dalam sila pancasila secara cepat.

D. SUMBER, MEDIA, DAN ALAT PEMBELAJARAN

- a. Buku Guru Tematik Terpadu kurikulum 2013 kelas V lima SD.
- b. Laptop, infocus.
- c. Tampilan Gambar pada yang berkaitan dengan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucap salam,2. Guru memperkenalkan diri kepada peserta didik di kelas V SD Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru dan mengatakan maksud dan tujuan masuk di kelas akan mengajarkan Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dengan forum <i>kahoot</i>.3. Guru dan beserta didik berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.4. Guru melakukan presensi pada peserta didik sekaligus memperkenalkan diri,	10 menit

	<p>alamat rumah peserta didik yang di panggil satu persatu namanya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok dari jumlah 20 peserta didik di mana dalam 1 kelompok 5peserta didik. 6. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan berdiri dan diiringi tepuk tangan 7. Peserta didik merapikan tempat duduknya. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai materi, guru membagi soal tes pra siklus 1 pertemuan 1. 2. Guru menampilkan judul “Pancasila” dengan bentuk slide seperti Powerpoint di <i>Kahoot</i>. 3. Guru bertanya kepada peserta didik apakah semua yang ada di kelas ini tau isi dari pancasila? 4. Peserta didik memberikan respon. 5. Guru menjelaskan apa itu pancasila, lambang sila pancasila, nilai tiap sila pancasila dan penerapan nila-nilai pancasila dengan tampilan slide <i>Kahoot</i>. 6. Pembagian soal tes siklus 1 pertemuan 1 berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. 	45 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan. 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 3. Menutup pelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 4. Guru mengucapkan salam. 	15 menit
----------------	--	----------

F. PENILAIAN

Prosedur Penilaian

a. Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

b. Penilaian hasil belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil pelajaran dengan tes tulis dan tulisan.

$$Penilaian = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui:

Guru Kelas V

Batang Toru, 2023

Peneliti,

Ulfa Damayanti Daulay, S.Pd.

Tri Wulandari

NIM. 1920500149

Mengetahui:

Kepala Sekolah

Hj. Safridayanti. S.Pd.I

NIP. 196512311992032034

LAMPIRAN XIV

HASIL TES SIKLUS

Nilai Tes Kemampuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 1 Pertemuan 1				Total nilai	Keterangan
		Mengisi isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	1	5	1	15	22	
2	A N	20	10	5	10	45	
3	B A	5	5	5	10	25	
4	E F	20	15	10	15	60	Cukup
5	FA	20	5	5	10	40	
6	F K	20	5	15	20	60	Cukup
7	I P	1	10	5	10	26	
8	J R	10	5	15	5	35	
9	L A	5	1	15	10	31	
10	LF	20	5	5	10	40	
11	M L	20	5	5	10	40	
12	M R	5	5	5	5	20	
13	N N A	15	10	1	15	41	
14	N U	5	10	10	15	40	
15	R A H	15	5	10	10	40	
16	R R	1	5	10	10	26	
17	S M	5	10	10	10	35	
18	V	15	1	10	15	41	
19	N I	5	10	10	10	35	
20	Y C	5	10	10	15	40	
Jumlah						742	
Rata-Rata						37.1	
Jumlah Tuntas						2	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						10.00%	

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 1 Pertemuan 2				Total nilai	Keterangan
		Mengingat isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	20	15	10	15	60	
2	A N	25	15	10	15	65	
3	B A	10	10	10	15	45	
4	E F	20	20	15	20	75	Lulus
5	FA	25	15	15	20	75	Lulus
6	FK	25	20	15	20	80	Lulus
7	IP	10	15	20	10	55	
8	JR	15	10	20	15	60	
9	L A	10	10	15	15	50	
10	LF	20	20	15	15	70	
11	ML	20	10	15	15	60	
12	MR	10	15	10	10	45	
13	NN A	20	15	10	20	65	
14	NU	10	15	15	20	60	
15	RA H	20	10	20	15	65	
16	RR	15	10	15	15	55	
17	SM	10	15	15	15	55	
18	V	15	15	15	20	65	
19	NI	10	15	15	15	55	
20	YC	15	10	15	15	55	
Jumlah						1215	
Rata-Rata						60.75	
Jumlah Tuntas						3	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						15.00%	

LAMPIRAN XIV

HASIL TES SIKLUS

Nilai Tes Kemampuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 2 Pertemuan 1				Total nilai	Keterangan
		Mengingt isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	25	20	15	15	75	Lulus
2	A N	25	20	15	15	75	Lulus
3	B A	25	15	15	15	70	
4	E F	25	15	20	15	75	Lulus
5	F A	25	15	20	20	80	Lulus
6	F K	25	15	20	20	80	Lulus
7	I P	25	15	20	10	70	
8	J R	25	15	20	10	70	
9	L A	25	15	15	10	65	
10	L F	25	15	15	10	65	
11	M L	25	15	15	15	70	
12	M R	25	20	10	15	70	
13	N N A	25	15	10	10	60	
14	N U	25	15	15	10	65	
15	R A H	25	15	10	15	65	
16	R R	25	20	10	15	70	
17	S M	25	20	10	15	70	
18	V	25	25	15	20	85	Lulus
19	N I	25	20	10	15	70	
20	Y C	25	15	15	15	70	
Jumlah						1420	
Rata-Rata						71	
Jumlah Tuntas						6	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						70.00%	

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siklus 2 Pertemuan 2				Total nilai	Keterangan
		Mengisi isi Pancasila	Mengingat simbol-simbol kelima Pancasila	Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Mengaplikasikan sikap dari nilai-nilai Pancasila		
1	A Z Hsb	25	25	20	20	90	Lulus
2	A N	25	25	20	20	90	Lulus
3	B A	15	20	10	10	55	Tidak Lulus
4	E F	25	20	20	25	90	Lulus
5	FA	25	20	20	25	90	Lulus
6	FK	25	20	25	25	95	Lulus
7	IP	25	20	20	20	85	Lulus
8	JR	25	20	20	20	85	Lulus
9	LA	25	20	20	25	90	Lulus
10	LF	25	20	20	20	85	Lulus
11	ML	25	25	25	20	95	Lulus
12	MR	25	20	20	20	85	Lulus
13	NN A	25	20	10	10	65	Cukup
14	NU	15	20	15	15	65	Cukup
15	RAH	25	20	25	20	90	Lulus
16	RR	25	20	15	20	80	Lulus
17	SM	25	20	15	20	80	Lulus
18	V	25	20	20	25	90	Lulus
19	NI	25	25	15	20	85	Lulus
20	YC	25	20	20	20	85	Lulus
Jumlah						1675	
Rata-Rata						83.75	
Jumlah Tuntas						16	
Presentase Ketuntasan Materi Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila						80.00%	

LAMPIRAN XV

DOKUMENTASI

Melakukan absensi peserta didik





Menjelaskan materi dengan *kahoot*



Nilai-Nilai Pancasila

- *Lambang Sila
- Pancasila* Nilai tiapsila
- Pancasila* Penerapan nilai sila Pancasila



Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Didalam Pancasila sudah terkandung nilai-nilai luhur, yang berperan penting dalam kehidupan sosial budaya masyarakat kita

B I X₂ X² | Ω f(x)



Kahoot!





Kahoot!

Categories



Halloween



Kindergarten



My kahoots

See All

Kahoot!

15 Qs

Draft Materi Nilai-Nilai Pancasila

Progress

Kahoot!

2 Qs

Draft Enter kahoot title...

Progress



Discover

See All



Thanksgiving & gratitude



Home



Discover



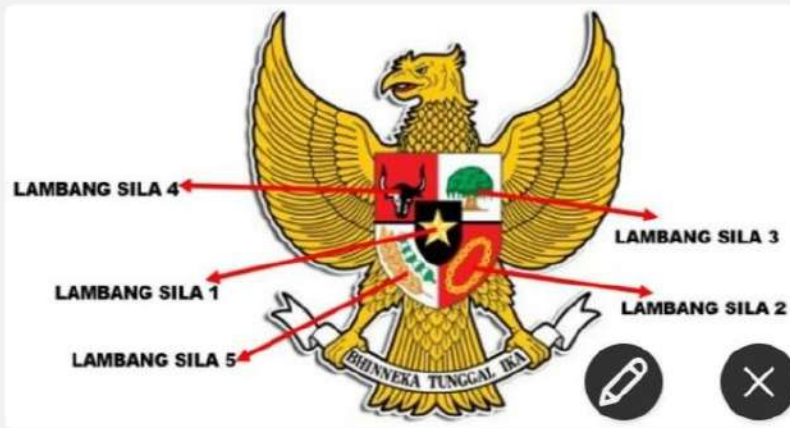
Join



Create



Library



Nilai-Nilai Pancasila*Lambang sila
Pancasila*Nilai tiap sila Pancasila*Penerapan
nilai sila pancasila

Pancasila merupakan dasar negara indonesia.
Didalam Pancasila sudah terkandung
nilai-nilai luhur, yang berperan penting dalam
kehidupan sosial budaya masyarakat kita



Slide ▾



Slide layout



Nilai-nilai Pancasila perlu sekali kita kembangkan dan terapkan dalam kehidupan sosial budaya.

Hal ini bertujuan agar tercipta suasana yang tenang, sejahtera, damai, dan aman.

1



Nilai-Nilai Pancasila* Lambang sila

2



Nilai-nilai Pancasila perlu sekali kita

3



*Penerapan nilai-nilai luhur*1. KETUHAN





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

*Penerapan nilai-nilai luhur*1. KETUHANAN YANG MAHA ESA

- Penerapan nilai Pancasila sila ke 1 dapat kita terapkan melalui tindakan berupa:
- Beriman Kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Beribadah sesuai agama yang dianut.
- Membina kerukunan antar umat beragama.
- Tidak memaksakan suatu agama kepada umat lainnya.



*Lambang sila



2
Nilai-nilai Pancasila perlu sekali kita



3
*Penerapan nilai-nilai luhur*1 KETUHANAN





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

Penerapan sila pertama pancasila

- Tidak mendiskriminasi agama/kepercayaan tertentu.
- Tidak mencampuradukkan ajaran agama



3



*Penerapan nilai-nilai luhur*1. KETUHANAN

4



Penerapan sila pertama pancasila

5



2. Kemanusiaan adil dan beradab





Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



2. Kemanusiaan yang adil dan beradab



an nilai-nilai
KETUHANAN



4
Penerapan sila pertama
pancasila



5
2. Kemanusiaan yang
adil dan beradab





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

2. Kemanusiaan yang adil dan beradab Penerapan nilai Pancasila sila ke 2:

- Saling menyayangi teman dan sesama manusia.
- Memiliki sikap tenggang rasa.
- Membantu dan menolong sesama.
- Menjunjung rasa kemanusiaan.
- Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan.
- Menegakan kebenaran dan keadilan.



5

2. Kemanusiaan yang adil dan beradab

6

2. Kemanusiaan yang adil dan

7

3. Persatuan





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



3. Persatuan Indonesia



6
2. Kemanusiaan yang
adil dan



7
3. Persatuan Indonesia



8
3. Persatuan
IndonesiaBerikut!





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

3. Persatuan IndonesiaBerikut ini penerapan Pancasila sila ke 3:

- Mengembangkan sikap cinta tanah air.
- Bergaul dan rukun meski berbeda suku dan budaya.
- Bangga terhadap kekayaan budaya bangsa Indonesia.
- Mau bekerja sama dan gotong royong. Serta,
- Berjiwa patriotisme, rela berkorban demi kepentingan bangsa Indonesia.



uslaan yang



3. Persatuan Indonesia



3. Persatuan IndonesiaBerikut ini





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



• Bergaul dan rukun meski berbeda suku dan budaya



Indonesia



3. Persatuan IndonesiaBerikut ini



• Bergaul dan rukun meski berbeda suku



• Ban
kekay





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



• Bangga terhadap kekayaan budaya bangsa Indonesia,
• Mau bekekerja sama dan gotong royong.



9



• Bergaul dan rukun meski berbeda suku

10



• Bangga terhadap kekayaan budaya

11



4. Kerakya dipimpin c





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan



dan rukun
rbeda suku



10
• Bangga terhadap
kekayaan budaya



11
4. Kerakyatan yang
dipimpin oleh hikmat





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

Penerapan nilai Pancasila sila ke 4:

- Mengutamakan musyawarah dalam memecahkan permasalahan bersama.
- Menghargai perbedaan pendapat





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

Penerapan sila ke 4 Pancasila:

- Mengikuti pemilihan umum bagi calon pemilih.
- Mengutamakan kepentingan negara/ umum dari pada kepentingan pribadi dan golongan.



12



Penerapan nilai Pancasila sila ke 4:

13



Penerapan sila ke 4 Pancasila:

14



5. Keadilan seluruh rakyat





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout



5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

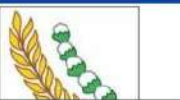


13



Penerapan sila ke 4 Pancasila:

14



5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat

15



Penerapan Pancasila s





Slide ▾



Slide layout is a premium feature. Upgrade to [Kahoot!+ Premier](#) to access it!



Slide layout

Penerapan nilai Pancasila sila ke 5:

- Bekerja dan belajar dengan rajin.
- Bersikap hemat dan gemar menabung.
- Mengadili pelanggar hukum sesuai undang-undang.
- Menghargai hasil kerja karya oranglain.
- Melaksanakan kewajiban sebelum mendapatkan hak.
- Berbuat adil pada sesama, mengakui kesalahan



an sila ke 4
:



14

5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat



15

Penerapan nilai Pancasila sila ke 5:





Sebelum pembagian tes pra siklus, dan tes siklus peneliti memberitahu kepada peserta didik bahwa isi dari tes soal pra siklus berjumlah 5 soal pilihan ganda dibagi saat sebelum materi pembelajaran di mulai. Sedangkan tes soal siklus nya berjumlah 20 soal dibagi kepada peserta didik saat pembelajaran selesai dan sebelum pulang keluar kelas.





Pembagian Tes Pra Siklus dan Tes Siklus







**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO.100707 PERK.BATANGTORU
KECAMATAN BATANGTORU**

Kode Pos: 22738

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HJ. SAFRIDAYANTI, S.Pd.I
NIP : 196512311992032034
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 100707 Perk. Batang Toru Kecamatan Batang Toru

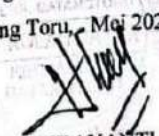
Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : TRI WULANDARI
NIM : 1920500149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Unit : Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan(UIN)

Telah melakukan penelitian di SDN 100707 Perk. Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan pada tanggal 6 Mei 2023 s/d 27 Mei 2023 dalam rangka pengumpulan data untuk penulisan skripsi dengan judul "Penggunaan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan".

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batang Toru, Mei 2023


HJ. SAFRIDAYANTI, S.Pd.I
NIP. 196512311992032034